JETZT NEU
PC-HARDWARE-RUBRIK IM HEFT!

100% KAUFBERATUNG DIE SPASS MACHT
PC, PLAYSTATION2, XBOX & GAMECUBE

APRIL 2004

VIDEO GAMES AKTUELL

nur 1€

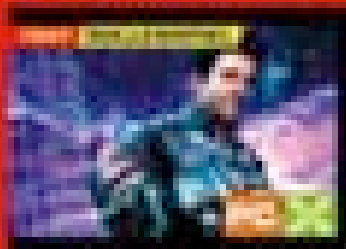
BUDGET-SPIELE
Spielspaß unter € 30!

FAR CRY
Hightech-Revolution aus Deutschland!

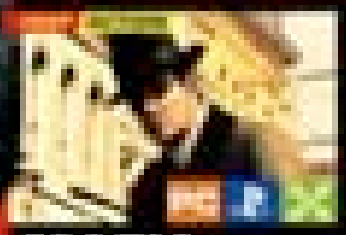
DTM RACE DRIVER 2
Dröhnende Ehrluft-Action!

DOOM 3
Gnadenlose Action, geniale Technik, fiese Monster: Der Skandal-Shooter kommt!

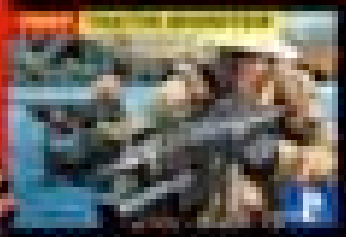
NEUE BILDER, HEISSE INFOS!



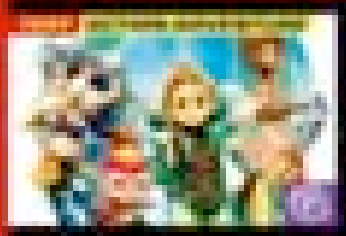
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
SCIENCE-FICTION TOTAL



MAFIA
DIE GANGSTER-JAGD ENDLICH AUF KONSOLE!



SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS
BESSER UND HÄRTER!



FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES

TIPPS & TRICKS: JAMES BOND 007, SOCOM 2, FINAL FANTASY X-2, POKÉMON UVM...

€ 1,00

FRÜHJAHRSPUTZ

Seit fast ein Jahr schon versorgt Sie Videogames Aktuell nun schon mit interessanten Specials, heißen News, kritischen Tests und hilfreichen Tipps & Tricks. Dank Ihrer Treue zählen wir inzwischen zu den meistverkauften Videospielmagazinen Deutschlands. Statt uns jedoch auf diesen Lorbeeren auszuruhen, haben wir fleißig Ihre Post gelesen und aus den zahlreichen Zuschriften, die Sie uns jeden Monat schicken, zwei Anregungen umgesetzt:

BUDGET-SPIELE

Anstatt Budget-Spiele weiterhin nur sporadisch vorzustellen, bekommen diese günstigen Spaßgaranten in Zukunft mehr Platz und eine eigene Rubrik im Heft. Lesen Sie ab sofort Monat für Monat, welche Schnäppchen auf Sie warten, teilweise gibt's Spiele schon ab 10 Euro! Ab Seite 60

HARDWARE

In unserer brandneuen Hardware-Sparte stellen wir Ihnen ab jetzt in jedem Heft die heißesten Techniktrends vor. Egal ob Sie mit der Anschaffung einer neuen Grafikkarte liebäugeln oder mit Ihrer PS2 online gehen wollen – hier werden Sie geholfen! Ab Seite 70

TOBIAS SCHWEIKL
Chefredakteur

TITELTHEMA

DOOM 3

Forum
Fragen stellen, Antworten kriegen, mit Profis reden. Hier hört man Ihnen zu!

Most Wanted
Sie wollen auch mal selbst bestimmen? Wir nehmen Ihre Wünsche ernst!

Archiv
Ausgabe verschlafen? Hier bestellen Sie einfach nach!

VIDEO GAMES AKTUELL

AUSGABE APRIL 2004

06 SPEZIAL

06 ▶ **Doom 3**
Neueste Infos, harte Bilder, alle Monster – die Ego-Shooter-Zukunft für PC und Xbox

10 ▶ **Far Cry**
Lesen Sie auf drei Seiten alle Infos über den deutschen Vorzeige-Shooter

14 **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**

16 ▶ **DTM Race Driver**

18 **Champions of Norrath: Realms of EverQuest**

20 NEWS

Was tut sich in der Spielewelt? News zu allen Systemen lesen Sie hier.

20 **PC-Ticker**

24 **PS2-Ticker**

26 **Xbox-Ticker**

28 **GameCube-Ticker**

28 **GBA-Tests**

30 **Handy-Ecke**
Außerdem: Die aktuellen N-Gage-Spiele im Test

32 SERVICE

Listen, Termine, Wertungen: Alle Fakten auf einen Blick im Service-Teil

32 **Charts**
Die Top-Ten, ermittelt von Media Control

32 **Pressespiegel**

34 **Most Wanted**

36 **Erscheinungstermine**

42 **Das VGA-Gewinnspiel**

66 **Testübersicht**

66 **Topspiele**

03 RUBRIKEN

03 **Los geht's**

04 **Inhalt**

98 **Im nächsten Heft**
Hier erfahren Sie, welche Themen Sie in der kommenden VGA-Ausgabe erwarten

98 **Impressum**

43 TEST

43 **Testcenter**
So wertet Videogames Aktuell

44 ▶ **Deus Ex 2: Invisible War** PC PS2 XBOX GC

46 ▶ **Socom 2:** U.S. Navy Seals PC PS2 XBOX GC

48 ▶ **Mafia** PC PS2 XBOX GC

50 **Whiplash** PC PS2 XBOX GC

52 **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** PC PS2 XBOX GC

53 ▶ **Final Fantasy: Crystal Chronicles** PC PS2 XBOX GC

54 **Knights of the Temple** PC PS2 XBOX GC

56 **Forbidden Siren** PC PS2 XBOX GC

58 **Colin McRae Rally 4** PC PS2 XBOX GC

58 **Pitfall: Die verlorene Expedition** PC PS2 XBOX GC

60 BUDGET-TEST

60 **Silent Hill 3** PC PS2 XBOX GC

60 **Beyond Good & Evil** PC PS2 XBOX GC

62 **Soul Reaver 2** PC PS2 XBOX GC

62 **XIII** PC PS2 XBOX GC

64 **Deus Ex** PC PS2 XBOX GC

70 HARDWARE

70 **Hardware News incl. Übersicht Online-Kosten**

72 **Grafikkarten-Special**

74 **PS2 Online**

76 TIPPS & TRICKS

76 **Inhalt**

76 **Aktuelle Cheats**

77 **Hotlines**

79 **Action-Replay-Codes**

82 ▶ **James Bond: Alles oder Nichts** PC PS2 XBOX GC

88 ▶ **SOCOM 2:** U.S. NavySeals PC PS2 XBOX GC

90 ▶ **Final Fantasy X-2** PC PS2 XBOX GC

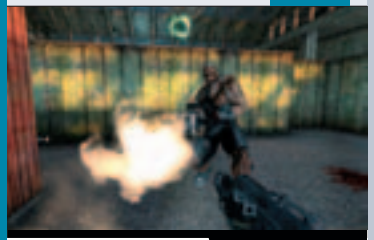
96 ▶ **Pokémon Rubin & Saphir – Pokédex Teil 5**

SPEZIAL 06

DOOM 3

▲ **SEITE 6:** Neue Infos zum heißesten Ego-Shooter des Jahres.

NEWS 20



PAINKILLER

▲ **SEITE 22:** Schmerzfreie PC-Ballerei mit sehr komplexen Spielabläufen.

BURNOUT 3

▲ **SEITE 25:** Mit neuem Modus und Publisher in der Pole Position.

VAN HELSING

▲ **SEITE 24:** Das Action-Highlight zum kommenden Horror-Blockbuster.

CHRONICLES OF RIDDICK

▲ **SEITE 26:** Erste Details zu Vin Diesel's brachialem Konsolen-Debüt.

▶ Unsere Titelthemen sind mit einem Pfeil markiert.

TEST / BUDGET-TEST 43

Hopp oder Top? Hier finden Sie Tests zu den aktuellen Spiele-Hits. Schnäppchenjäger werden im Budget-Teil fündig. Lesen Sie nach, welche Titel ihr Geld wert sind und welche Sie besser im Regal stehen lassen.

▶ **SEITE 44:** Lesen Sie unser Urteil züber das Sci-Fi-Abenteuer.

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

TIPPS & TRICKS 76

Keine Energie mehr? Unsere Tipps unterstützen Sie mit ausführlichen Komplettlösungen, Cheats und knackigen Hilfestellungen. Freaks werden zudem stets mit den neuesten Action-Replay-Codes versorgt.

▶ **SEITE 88:** So überleben Sie im Schützengraben des zweiten Teils.

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

SERVICE 32

AKTUELLE TERMINE

▲ **SEITE 36:** Die Neuerscheinungen der nächsten Monate übersichtlich sortiert.

BESTENLISTE

▲ **SEITE 66:** Hier finden Sie die besten Spiele der vergangenen Monate.

SPIELEINDEX A-Z

Autobahn Raser 20
Baldur's Gate: Dark Alliance 28
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 76
Battlestar Galactica 76
Beyond Good & Evil 60
Burnout 3 25
Castle Strike 76
Chronicles of Riddick 26
Das Reich 2005 22
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 78
Deus Ex 64
Deus Ex 2: Invisible War 43
Die Sims brechen aus 80
Doom 3 . . . . . 6, 26
Dungeon Lords 22
Euro 2004 24
Final Fantasy X-2 90
Gangland 22
Ground Control 2 20
GTA-Doppelpack 77
James Bond: Alles oder Nichts 82
Juiced 24
Max Payne 2 79
Mech Assault 2 26
Men of Valor: Vietnam 22
Mission: Impossible – Operation Surma 80
Nanobreaker 24
Need for Speed: Underground 79
Neo Contra 25
Pac-Man vs. 28
Painkiller 22
Resident Evil 4 28
Secret Weapons over Normandy 80
Serious Sam: Next Encounter 25
Shadow of Rome 25
Silent Hill 3 60
Socom 2: U.S. Navy Seals 46, 88
Soul Reaver 2 62
Spawn: Armageddon 76
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 26
Sword of Mana 28
The Westerner 22
Ultima X: Odyssey 20
Van Helsing 25
WRC 3 80
XIII 62
Xpand Rally 20

DOOM 3

PC

Splitterschutzweste anziehen und Schrotflinte durchladen – auf dem Mars bricht die Hölle los!

▲ **DOOM SPACE MARINE:** Als Überlebender des höllischen Infernos durchstreifen Sie die von Dämonen verseuchte Marsstation der Union Aerospace Cororation (UAC). Eine Taschenlampe hilft Ihnen, die finsteren Ecken auszuleuchten.

▲ **MASSAKER:** Die Invasoren aus der Hölle richten in der Station ein Blutbad an.

▲ **VOLLES ROHR:** Die teuflischen Kreaturen haben es auf Ihr Leben abgesehen, Sie halten mit Dauerfeuer drauf.

Terminverschiebungen gehören im Ego-Shooter-Genre zum guten Ton. Klassenprimus ist "Duke Nukem Forever" von 3D Realms. Die Arbeiten daran haben 1996 (!!) begonnen und ein Ende ist noch immer nicht in Sicht. "When it's done", lautet schon seit Jahren die Standardantwort auf die Frage nach dem Erscheinungstermin. Ganz so verfahren ist die Situation bei "Doom 3" glücklicherweise noch nicht, doch auch hier wandert der Veröffentlichungstermin beständig nach hinten. Winter 2003 hatte es zunächst geheißen, dann Frühjahr 2004 und nun wird über Sommer 2004 gesprochen.

"Erst mit 'Doom 3' verwirklicht sich die originale Vision des John Carmack aus den frühen 90er-Jahren."

Tim Willits, Lead Designer "Doom 3"

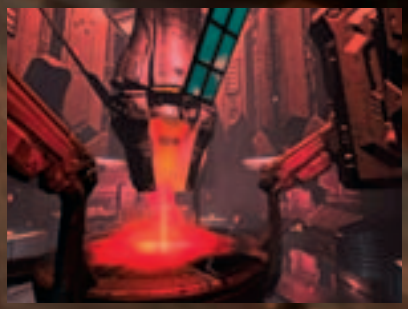
Grund genug, einen Blick auf den Stand der Entwicklung zu werfen: In Bezug auf die Story und andere Details gibt sich id Software weiterhin extrem zugeknöpft. Klar ist, dass Sie zu Spielbeginn auf den Marskolonien der Union Aerospace Corporation ankommen. Sie können sich dort in aller Ruhe umsehen, mit Leuten sprechen und sich mit dem Spiel, der Steuerung und dem Interface vertraut machen. In den Labors der UAC finden geheimnisvolle Experimente statt, die prompt scheitern. In der Forschungsstation öffnet sich ein Tor zur Unterwelt, aus dem Dämonen in die Realität eindringen. Innerhalb kürzester Zeit ist die Basis bevölkert von blutgierigen Imps, Zombies und anderen Kreaturen, die nur eines wollen: Frischfleisch.

Besonders wichtig waren den Entwicklern gruselige Schockeffekte, wie man sie aus Horrorfilmen kennt. Plötzlich gehen beispielsweise rings um Sie herum die Lichter aus und Sie stehen verloren in tiefster Finsternis. Wenn Sie ganz still sind, hören Sie das kratzende Geräusch eines krabbelnden Monsters an der Decke.

Sie ziehen Ihre Taschenlampe aus dem Holster, müssen dazu aber erst Ihre Waffe wegstecken. Im Schein der Funzel stolpern Sie auf der Suche nach einem Ausgang durch die Dunkelheit. Der Lärm der sich nähernden Dämonen wird lauter. Auf einmal finden Sie sich umzingelt von alptraumhaften Kreaturen in einem unbekannten Raum wieder. Ab jetzt gilt: Feuer frei!

Fans der Serie werden die meisten Waffen in "Doom 3" wieder erkennen. Egal ob Pistole, Shotgun, Chaingun, Plasma Rifle, Raketenwerfer oder die legendäre BFG. Selbstverständlich sind

▲ **MULTIPLAYER:** Im Deathmatch können Sie zeigen, wer den flinksten Finger hat.



▲ **ARCHITEKTUR:** Das Leveldesign ist verschachtelt und voller Überraschungen.

▲ **GRAUSIG:** Durch das Dimensionstor sind blutrünstige Ungeheuer eingedrungen.

▲ **DER NÄCHSTE BITTE!** Der blutverschmierte Zombie im Vordergrund wäre eigentlich Grund genug, sich Sorgen zu machen. Doch der riesige Hellknight hinter ihm ist dann endgültig der Anlass, schleunigst die Beine in die Hand zu nehmen.

▲ **HORROR:** Sie schlagen sich ganz alleine durch die monsterverseuchte Station.

einige neue Schießeisen hinzugekommen. So gibt es nun auch ein leichtes Maschinengewehr und Wurfgranaten. Als besonderes Gimmick wartet außerdem eine Spezialwaffe, die Soul Cube. Das ist eine antike Waffe, die vor Millionen Jahren entwickelt wurde, um eine Invasion aus der Hölle aufzuhalten. Genau das richtige für Sie!

Anders als früher wird bei "Doom 3" nicht mehr auf alles geschossen, was Ihnen vor den Lauf kommt. Sie unterhalten sich neuerdings auch mit anderen Überlebenden der Katastrophe und greifen auf das gesamte Computernetzwerk der UAC zu. An verschiedenen Terminals können Sie von der Deckenbeleuchtung bis hin zu komplexen Maschinen alle möglichen Geräte steuern. Stellen Sie sich dazu einfach vor einen entsprechenden Computerschirm. Die Spielfigur senkt die Waffe, ein mit Flash-animiertes Display zoomt heran und Sie greifen zur Maussteuerung – alles sehr intuitiv und selbst erklärend.

Die besten Schockeffekte sollte aber die neue Physik-Engine bringen: Im Spiel können nun Monster unvermittelt durch Wände brechen und Gegenstände umherwerfen. Wenn man auf ein Objekt (und das schließt Monster explizit mit ein) schießt, tritt oder dieses von der Druckwelle einer Explosion erfasst wird, fliegt es physikalisch korrekt durch die Luft, überschlägt sich oder prallt von Wänden ab. Ähnlich interaktiv wie die Singleplayer-Missionen sind auch die Multiplayer-Deathmatches. Neben den üblichen Teleportern lassen sich ganze Teile eines Levels in Dunkelheit hüllen, indem man einen Generator zerstört.

Neben "Half-Life 2" und "Halo 2", die sich ebenfalls der Fertigstellung nähern, gehört "Doom 3" zu den Hoffnungsträgern des Ego-Shooter-Genres, das in letzter Zeit eher durch Masse denn durch Klasse von sich Reden gemacht hat. Wir fiebern dem Einsatz gegen die Mächte der Finsternis entgegen. Wann immer er starten möge... **TS**

SPEZIAL

DOOM 3

System	PC	PC	PS2	Xbox	Xbox	NGC
Erscheint	Som. '04			Som. '04		
Preis	50 Euro			60 Euro		
Genre	Ego-Shooter					
Hersteller	Activision					
Entwickler	id Software					
USK	nicht bekannt					
Fertig zu	80%					
www.doom3.de						
Onlinefähig	☑					
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5					

Der heißeste Ego-Shooter des Jahres will neue Maßstäbe setzen in Sachen Horror, Action und Grafikpracht. Extrem viel versprechend!

REALISTISCH

Wenn diese Balken nach unten stürzen, prallen sie voneinander ab und liegen dann wie Mikadostäbchen am Boden.

DOOM 3

PC

Ausgeburten der Hölle!

"Wir wollen dich glauben machen, dass du dort bist – auf dem Mars – und dass du dort die Furcht einflößendsten Kreaturen bekämpfst, die du je gesehen hast."

Tim Willits, Lead Designer "Doom 3"

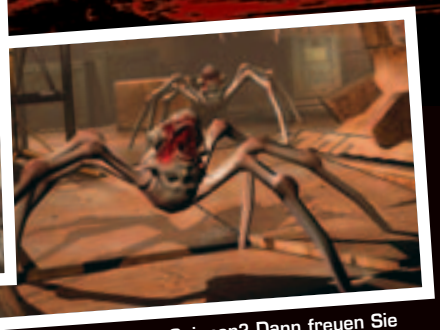
▲ **HELLKNIGHT:** Groß, laut und böse – für diese riesigen Biester greift man am besten zu den dicksten Wummen.

▲ **REVENANT:** Eine gruselige Mischung aus Skelett und Geist, und zudem noch schwer bewaffnet.

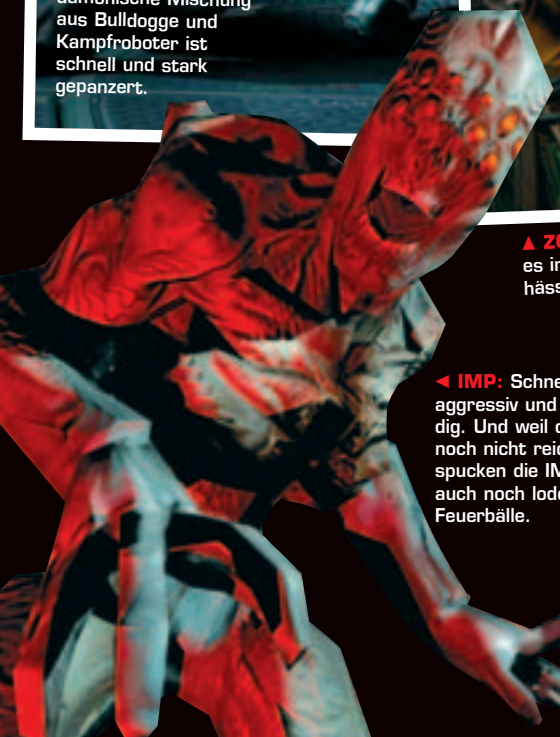
▲ **ARCH VILE:** Diese Erdämonen wirken zwar nicht so bullig wie Hellknights, sind aber mindestens eben so gefährlich.

▲ **BULLDOG:** Die dämonische Mischung aus Bulldogge und Kampfroboter ist schnell und stark gepanzert.

▲ **ZOMBIES:** Die Untoten gibt es in den Variationen dick & hässlich sowie dünn & hässlich.



▲ **TRITES:** Angst vor Spinnen? Dann freuen Sie sich auf diese krabbelnden Ungetüme.

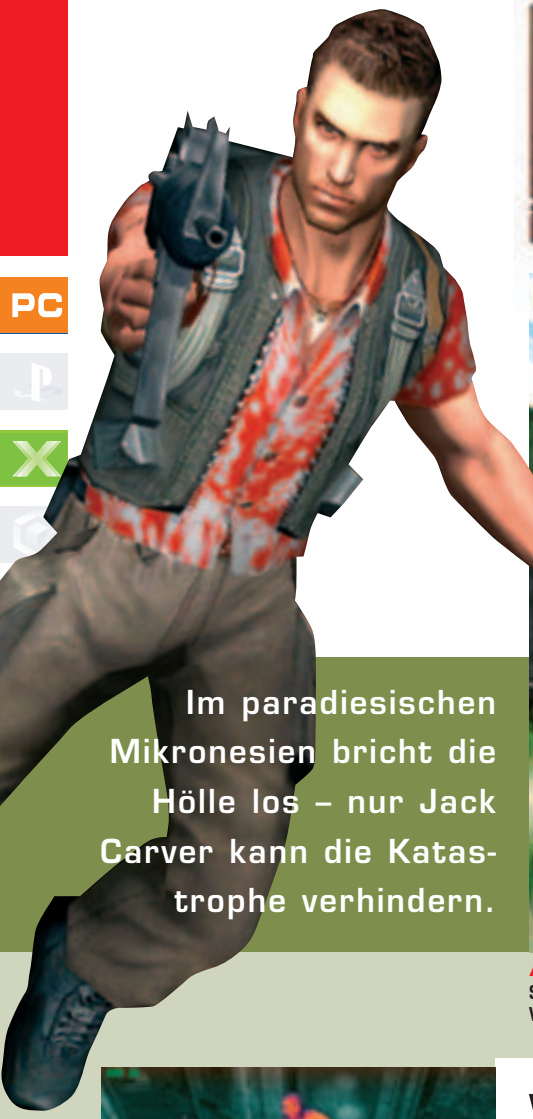


◄ **IMP:** Schnell, aggressiv und wendig. Und weil das noch nicht reicht, spucken die IMPs auch noch lodernde Feuerbälle.

▲ **ZOMBIECOMMANDO:** Eine weitere Zombie-Variation. Nur größer, fieser, zäher und besser bewaffnet. Quasi eine Art Schwarzenegger-Zombie.

PC

FARCRY



Im paradiesischen Mikronesien bricht die Hölle los – nur Jack Carver kann die Katastrophe verhindern.

▲ **INSELRUNDFAHRT:** Hin und wieder kann Jack diverse Fahrzeuge und Schiffe benutzen. Sie dienen entweder der schnelleren Fortbewegung oder haben mit ihren aufmontierten Waffen eine besonders große Durchschlagskraft. Die Steuerung ist allerdings etwas knifflig.

▲ **BUNTE MONSTER:** Manche Trigens werden erst mit einem speziellen Cryvision-Gerät richtig gut sichtbar.

▲ **HALB-LEBEN:** Dieser Trigen-Mutant einfacher Stufe hat noch deutlich erkennbar menschliche Züge.

Wann hat ein Spiel das Zeug zum internationalen Top-Hit? Goldene Regel: Es darf auf keinen Fall aus Deutschland sein. Dachte man zumindest bislang, denn mit Ausnahme einiger Achtungserfolge floppt selbst hochklassige Teutonen-Software im Ausland regelmäßig.

Die Trendwende kommt ausgerechnet aus Coburg, einem beschaulichen 43.000-Einwohner-Städtchen mitten in der oberfränkischen Provinz. Dort arbeitet seit drei Jahren ein inzwischen 60 Mann starkes Team am Ego-Shooter "Far Cry". Obwohl es sich dabei um das Erstlingswerk von Crytek handelt, hat Cervat Yerli – zusammen mit seinen beiden Brüdern Gründer und Chef der Firma – alles andere als bescheidene Ziele: "Wir wollen das Action-Genre nach vorne bringen und in jedem Bereich gleichwertig oder gar besser sein als "Doom 3" und "Half-Life 2".

VERSCHOLLEN IM PAZIFIK

Womit wir wieder am Anfang wären: Um überhaupt eine Chance zu haben gegen die übermächtige Konkurrenz, wurde der "deutsche Faktor" so klein wie möglich gehalten. Nur knapp ein Drittel des Teams sind Deutsche, die Schlüsselpositionen wurden mit erfahrenen, etablierten Leuten aus der U.S.-Szene besetzt. Englisch ist die offizielle Crytek-Amtssprache, und überhaupt betont Cervat: "Wir sehen 'Far Cry' nicht als deutsches Spiel".

Schon das Szenario wurde mit Bedacht gewählt, man will sich von den typischen Sci-Fi- und Düster-Shootern absetzen. Statt in Raumschiffgängen oder Höllenschächten sind Sie im Südpazifik, genauer in der sonnigen Inselwelt Mikronesiens unterwegs. Dort schippern Sie als Bootsführer Jack Carver Passagiere zwischen den Inseln hin und her. Als Sie eines Tages die Journalistin Valerie Constantine nach Cabatu bringen, wird Ihr Kahn plötzlich von einer Rakete getroffen. Sie retten sich gerade noch in ein Verlies, Valerie jedoch wird entführt. Wo ist sie hin? Was geht hier vor? Die Rettung Ihrer Begleiterin und das Geheimnis der Insel sind die Ausgangspunkte des "Far Cry"-Abenteuers.

Bald wird Jack klar, dass er in einer tödlichen Mission unterwegs ist. Ständig trifft er auf grimmige Söldner, die ihm ohne Vorwarnung an den Kragen gehen. Die schießen nicht nur verdammt gut, sondern können auch einiges einstecken. Blindes Ballern führt selten zum Erfolg, allzu schnell beißen Sie dabei ins tropische Gras. Besser ist es, Sie nutzen die üppige Flora für einen Hauch Schleichen und Taktik. So kommen

▲ **RUNTER DAMIT:** Per Raketenwerfer versucht Jack einen Heli vom Himmel zu holen.

▲ **REIN UND RAUS:** Ständig wechseln sich Indoor- und Outdoor-Abschnitte ab.

▲ **GEKNICKT:** Die gut gelungene Physikengine stellt das Ableben der Soldaten ziemlich realistisch dar.

Sie näher an den Feind heran und können ihn gezielt oder gar lautlos mit einem Buschmesser ausschalten. Dass jeder einzelne Schurke in "Far Cry" eine spannende Herausforderung darstellt, hängt mit zwei Aspekten zusammen, auf die Crytek besonders stolz ist.

Zum einen können Sie sich auf den Inseln in einem gewissen Rahmen frei bewegen. Zwar gibt es innerhalb der 20 Levels immer mehrere Einzelziele, doch welchen Weg Sie bei deren Bewältigung einschlagen, bleibt Ihnen oft selbst überlassen. Die Gegner wissen also nie, aus welcher Richtung Sie angreifen. Deshalb müssen Sie sich möglichst "natürlich" verhalten und flexibel reagieren. Auch Jack weiß deshalb oft nicht, wann und wo genau er auf Widerstand trifft.

FEIND IN SICHTWEITE

Doch die Feinde verhalten sich nicht nur halbwegs unberechenbar, sondern auch relativ schlau. Sie verfügen über Hör- und Sichtkegel und passen ihr Verhalten ihren Wahrnehmungen an. Das müssen Sie sich ungefähr so vorstellen: Ein Söldner hört Sie im Gras rascheln, sieht Sie aber nicht. Er orientiert sich nun ungefähr in die Richtung, in der er Sie vermutet. Geraten Sie dann in sein Blickfeld, greift er sofort an. ►

CRYTEK

DEUTSCHE ENTWICKLER VON INTERNATIONALEM FORMAT

▲ **U.S.-IMPORT:** Jack Mamais überwacht das Spieldesign.

Wenige Entwickler haben eine ähnlich bewegte Geschichte hinter sich wie Crytek. 1999 beschlossen die Brüder Cevat, Faruk und Avni Yerli, ihre eigene Spielefirma zu gründen. Da sie aber keine Lust hatten auf ein typisch deutsches Entwicklerteam, suchten sie im Internet nach fähigen und billigen Mitarbeitern.

Die Resonanz war groß: Begabte Schüler und Studenten wollten ebenso mitmachen wie hauptberuflich im Anwendungsbereich tätige Programmierer. Bald existierten erste Konzepte und Demos zu gleich drei Spielen: "X-Isle" als Vorläufer von "Far Cry", dazu der Weltraum-Shooter "Silent Space" und das Action-Rollenspiel "Engalus".

▲ **MULTI-KULT:** Crytek-Chef Cevat Yerli (links) und Multiplayermap-Designer Chris Auty.

NVIDIA ALS STARTRAMPE INS BUSINESS

Im Mai 2000 entschlossen sich die Brüder, an die Öffentlichkeit zu gehen. Sie bastelten eine Demo-CD, zogen ihre besten Anzüge an und buchten einen Trip nach Los Angeles zur Spielemesse E3. Dort liefen sie sich für Termine bei Publishern, Hardware-Herstellern und Presse die Hacken ab. Bei Nvidia wurden sie mehrmals mit "keine Zeit" abgewimmelt. Doch die Yerlis ließen nicht locker und sie durften schließlich doch ihre Demos vorführen: Fünf Minuten später war der halbe Stand um den Bildschirm versammelt, vier Monate später ein Deal unterzeichnet – "X-Isle" demonstrierte ab sofort die Fähigkeiten von Nvidia-Chips.
Der Vertrag hatte weit reichende Konsequenzen: "Engalus" und "Silent Space" wurden fallen gelassen, die verstreuten Entwickler allesamt nach Coburg geholt. Im Mai 2001 konnte Crytek schließlich verkünden, dass mit Ubisoft ein geeigneter Publisher gefunden war, wiederum ein Jahr später wurde "X-Isle" in "Far Cry" umbenannt.

NICHT FÖDERUNGSWÜRDIG

Etwa zur gleichen Zeit hatte ein herber Rückschlag dem jungen Unternehmen fast das Genick gebrochen: Man hatte sich mit der "Cryengine" für staatliche Fördermittel in Höhe von 500.000 Euro beworben. Das Gremium war sehr angetan, das Geld schon so gut wie sicher, als doch noch die überraschende Absage kam: Man halte zwar die Cryengine für förderungswürdig, nicht jedoch das damit in Verbindung stehende Spiel, in dem Gewalt vorkomme – die bereits verplanten 500.000 Euro waren futsch.

Inzwischen umfasst das ständig wachsenden "Far Cry"-Team 60 Leute. Besonderen Wert hat man auf die Verpflichtung von erfahrenen U.S.-Producern gelegt. Sie sollen garantieren, dass in der Hektik der letzten Monate vor Release nichts mehr schief geht. Aufgestockt auf 70 Mann, soll das Team nach Fertigstellung von "Far Cry" künftig zwei Projekte parallel entwickeln – eines davon ist ziemlich sicher ein Add-on oder Nachfolger. Dann steht auch der Umzug in eine zentraler gelegene Großstadt an. Für ein ambitioniertes Team wie Crytek ist Coburg doch etwas zu provinziell geworden.

▲ **SILENT SPACE:** Der Weltraum-Shooter wurde Ende 2000 eingestellt.

▲ **ENGALUS:** Sollte ein "Deus Ex"-Konkurrent werden.

▲ **X-ISLE:** Der "Far Cry"-Vorläufer sollte auch als Dino-Lernspiel kommen.

▲ **SELTSAME BEGEGNUNG:** Was sich heutzutage so alles in den Wäldern rumtreibt. Sie treffen auf einen dicken "Trigens", wie die Mutanten im Spiel genannt werden. Die fünf verschiedenen Trigens-Arten haben alle ihre ganz spezielle Eigenschaften.

Bleibt seine Suche ergebnislos, verbucht er das Gehörte unter "Irrtum" und geht weiter seines Weges. Kann er ein Geräusch eindeutig Ihnen zuordnen – etwa weil Sie schießen – verhält er sich aggressiver. Bis zu einem gewissen Grad kommt sogar Teamwork zustande. Soldaten können nahe stehende Kameraden herbeiholen und ihnen "sagen", was sie gerade entdeckt haben.

HERR, WIRF HIRN VOM HIMMEL

Ganz so revolutionär, wie die Entwickler selbst ihr KI-System beurteilen, fühlt es sich beim Spielen aber nicht an. Zwar hat man das Gefühl, auf Gegner zu treffen, deren Verhalten ebenso plausibel wie unberechenbar ist. Hin und wieder scheinen sie dann aber ihr Hirn verlegt zu haben, etwa wenn sie sich ohne Gegenwehr abknallen lassen oder auf simple Tricks hereinfallen.

Wichtige Erkenntnisse haben die Macher aus der bereits veröffentlichten Demo gezogen: Enorm viel Feedback gab es vor allem zum Schwierigkeitsgrad. Viele fanden ihn zu schwer, andere zu leicht. In der Vollversion wird es deshalb gleich fünf Schwierigkeitsgrade von sehr leicht bis heftig geben, dazu gesellt sich eine Auto-AI-Option, bei der sich die Gefährlichkeit der Gegner flexibel Ihrem Können anpasst.

Neben der KI sind die Entwickler besonders stolz auf ihre 3D-Engine namens "Cryengine". Die protzt nicht nur mit einer enormen Sichtweite, sondern kann düstere Innenlevels ebenso prächtig darstellen wie die sonnige Pazifikwelt Mikronesiens. Nicht ganz so überragend sind die Gegneranimationen. Die wirken hie und da etwas hüftsteif, dafür stürzen Feinde nach Treffern physikalisch korrekt Abhänge hinunter. Der Sound gibt sich im Großen und Ganzen unspektakulär, besonders bei der musikalischen Untermalung. Die Ausrufe der Feinde ("Ich seh' ihn nicht mehr!") sorgen aber für ein erstaunliches Mittendrin-Gefühl, räumlich richtige Soundeffekte helfen zudem bei der Orientierung.

HINTERM HORIZONT GEHT'S WEITER

Entgegen der ursprünglichen Planungen ist in "Far Cry" ein umfangreicher Mehrspieler-Part integriert. Dafür wurde Chris Auty ins Team geholt, der mit seinen "Counter-Strike"-Maps "Inferno" und "Aztec" bekannt wurde. Im Gegensatz zum Einzelspieler-Modus hält sich die Innovation hier bewusst in Grenzen: "Far Cry" will spaßige Deathmatch-Action in großen, gut ausbalancierten Levels bieten.

Trotz der erstaunlichen Qualitäten seines Babys ist sich Faruk Yerli bewusst, dass die Popularität von "Far Cry" stark vom für Ende März festgesetzten Erscheinungstermin abhängt: "Wir kommen da sicher raus, während von 'Doom 3' und speziell 'Half-Life 2' immer noch nichts zu sehen ist. Als beide Titel verschoben wurden, haben wir erst mal 'ne Flasche Sekt aufgemacht!" Na dann prost. **MG**

SPEZIAL

FAR CRY

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	26.03.		n. bek.	
Preis	50 Euro		60 Euro	

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Crytek
USK	ab 18
Fertig zu	90%
www.farcrygame.com	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5

Besser kann ein Erstlingswerk kaum ausfallen: Spannender 3D-Shooter, der vor allem in Sachen Grafik und Künstliche Intelligenz neue Maßstäbe setzt.

▼ **WICHTIG:** Per Kommunikator erzählt euch ein Typ namens Doyle Wissenswertes.

▼ **NACHSCHUB:** Per Mannschaftstransporter seilen sich frische Feinde ab.

▼ **IM VISIER:** Per Leertaste können Sie im Scharfschützen-Modus die Luft anhalten.

Tom Clancy's SPLINTER CELL 2
PANDORA TOMORROW

PC

▲ **ERWISCHT:** Die Strahlen der untergehenden Sonne scheinen durch die Fenster der Lagerhalle und leuchten den Spionen. Hätte er sich nur ein dunkleres Versteck gesucht. Jetzt hilft nur noch die Flucht.

▲ **IN DER FALLE:** Zwei Söldner nehmen einen Spion in die Zange.

▲ **FEUER FREI:** Die Lampe der Söldner erhellt nur einen kleinen Kreis. Man muss genau hinsehen, um Spione zu entdecken.

Einmal mehr war VGA für Sie unterwegs, um den Mehrspieler-Part anzutesten.

Die Ubisoft-Teams im französischen Annecy und in Shanghai setzen zum Endspurt an. Noch im März sollen die PC- und die Xbox-Versionen veröffentlicht werden. VGA ist nach Paris geflogen, um dort noch einmal im Mehrspieler-Modus gegen die Entwickler anzutreten.

AUF LEISEN SOHLEN

Wie wir schon in Ausgabe 12/2003 berichteten, besteht eine der beiden gegnerischen Parteien in der Regel aus zwei Spionen der Shadow-Net-Organisation und die andere aus zwei ARGUS-Söldnern. Wer sich der Herausforderung gewachsen fühlt, darf auch alleine gegen mehrere Widersacher antreten. Und ein Mann-gegen-Mann-Match ist natürlich auch möglich. Das Ziel der Spione ist es, innerhalb eines Zeitlimits mehrere Behälter mit einem tödlichen Virus zu finden und zu neutralisieren. Die Söldner hingegen müssen sie davon abhalten.

Zunächst versuchen wir unser Glück als einer von zwei Spionen. Schauplatz ist das Mount Hospital, ein mehrstöckiges Krankenhaus in sanierungsbedürftigem Zustand. Die Deckenverkleidung ist teilweise kaputt, die Räume sind gefüllt mit Kisten und als Verbindung zu anderen Stockwerken dienen lediglich klapprige Holzrampen. Wir starten in der Kanalisation und kraxeln durch eine Bodenöffnung ins Freie. An einem Rohr an der Wand klettern wir hinauf zu einem Vorsprung, hängen uns an ein Seil und rutschen daran im Schutz der Dunkelheit hinüber auf die andere Seite des Komplexes. Dann stören wir die Lichtschranken an den Fenstern und steigen ein.

Die Standorte und die Entfernungen zu den gesuchten Behältern, genannt ND133, werden im Gesichtsfeld der Spione mit orangefarbenen Markierungen angezeigt. Ganz leise schleichen wir durch die Korridore und Räume des Krankenhauses, denn die empfindlichen Geräuschsensoren der Gegner reagieren auf den kleinsten Mucks. In einem Büro finden wir den ersten Behälter. Wir knacken den Verschlussmechanismus, doch das dauert mehrere Sekunden.

▲ **NASSKALT:** Im Mount Hospital starten die Spione in der Kanalisation.

▲ **ÜBERRASCHUNG:** Der Söldner fühlt sich sicher, doch hinter ihm lauert Gefahr.

▲ **IN DER MANGEL:** Im Würgegriff kann der Spion direkt mit seinem Opfer reden.

▲ **GUT INFORMIERT:** Die Söldner bekommen auf der linken Bildschirmseite Zeit, Zahl der sicheren Behälter, Energie und Bewaffnung angezeigt. Der Pfeil am Fadenkreuz weist auf Geräusche hin. Im Radar erscheint der Spion als roter Punkt, nachdem er markiert wurde.

▲ **SCHLECHTE SICHT:** Mit der "Quick-use-Funktion können die Spione auf der Flucht Rauchgranaten hinter sich werfen.

▲ **AUF DER LAUER:** Als Söldner sollte man jeden Winkel eines Levels ausleuchten. Die Shadow-Nets hocken überall.

Plötzlich zerschneidet ein Lichtkegel die Dunkelheit: Ein Söldner wurde durch unseren Zugriff aufgeschreckt! Wir brechen die Aktion ab und nehmen die Beine in die Hand, doch der Feind hat uns entdeckt. Er eröffnet das Feuer, die Salven des Maschinengewehrs fressen sich in die Wände. Schnell werfen wir eine Rauchgranate hinter uns, aber der Jäger bleibt an uns dran.

Vermutlich hat er seinen Motiontracker eingeschaltet, der auf Bewegungen reagiert. In der Wand vor uns sehen wir die Öffnung eines Lüftungsschachts. Behände springen wir an die Kante und ziehen uns in die rettende Nische. Während wir uns aus dem Staub gemacht haben, hat sich unser Kollege unbemerkt in den Raum mit dem Behälter geschlichen und unsere Arbeit vollendet. Der erste Punkt geht an die Spione.

ANGST IM DUNKELN?

Nach diesem spannenden Match wechseln wir in das Söldner-Team und machen nun in der stillgelegten Schemeron-U-Bahn-Station in New York Jagd auf Eindringlinge. Aus der Ego-Perspektive inspizieren wir dunkle Tunnel, wackelige Metallstege und alte Waggons. Zuerst schalten wir unsere Helmlampe ein, um dunkle Bereiche auszuleuchten, denn Dunkelheit ist unser Feind. In der großen Abfahrtshalle schlägt unser Geräuschsensor aus. Von weiter oben leuchten wir hinab in die Finsternis, doch der kleine Lichtkegel kann nichts erfassen. Da – wieder ein Geräusch! Wir aktivieren den Motiontracker. Sofort erkennen wir auf dem roten Display einen Spion, der aus der Kanalisation gekommen sein muss.

Wahrscheinlich ist er auf dem Weg zum Container in dem alten Waggon. Immer das Ziel im Visier, steigen wir die Treppe zu den Gleisen hinunter und feuern. Plötzlich verschwindet der Spion aus unserem Sichtfeld – er scheint sich zu verstecken. Unser Partner ist uns inzwischen zu Hilfe gekommen. Wir schalten die Lampen aus und aktivieren unseren "EMF"-Sichtmodus, der elektromagnetische Felder sichtbar macht.

Der Plan funktioniert: Da wir nun im Dunkeln nicht mehr zu sehen sind, schaltet der Spion sein Nachtsichtgerät ein. Jetzt sehen wir ihn als weiße Geistergestalt auf einer Kiste sitzen, mit seinem Schockgewehr im Anschlag. Gerade als wir feuern wollen, wird unser Partner von dem zweiten Shadow-Net-Agenten in den Würgegriff genommen und niedergeknüppelt. Black out.

Und so schnell wie der Angreifer kam, ist er auch wieder verschwunden. Wenigstens konnten wir den Mann auf der Kiste ausschalten. Schnell eilen wir zu dem Waggon mit dem Behälter, sichern die Türen mit Näherungsminen und warten darauf, dass unser Kollege wieder zu uns stößt. Der erste Angriff ist abgewehrt.

Verglichen mit zeitgenössischen PC-only-Entwicklungen ist "Pandora Tomorrow" grafisch recht schlicht, vor allem in Bezug auf die Levelgrafik. Doch die brillanten Lichteffekte und Echtzeitschatten bilden einen Ausgleich dazu. Licht und Schatten auch bei der Steuerung: Mit der Maus spielen sich die Söldner wesentlich intuitiver als mit dem Xbox-Controller. Doch dafür erfordert die Bedienung der Funktionen per Tastatur etwas Eingewöhnungszeit. **CG**

SPEZIAL

Ssplinter cell

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	25.03.	Frühling	25.03.	Frühling
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro

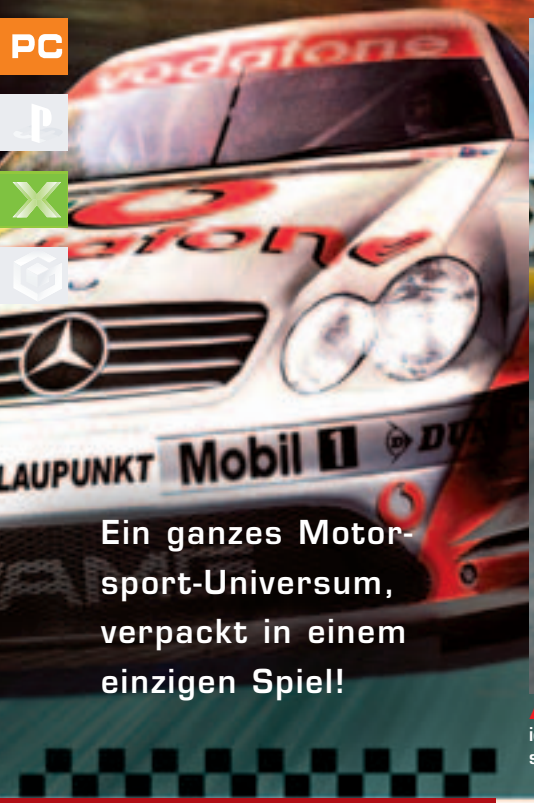
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft
USK	nicht bekannt
Fertig zu	80%
www.pandoratomorrow.com	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5

Der ausgeklügelte Mehrspieler-Modus von "Pandora Tomorrow" stellt eine willkommene Abwechslung zum Ego-Shooter-Einheitsbrei dar.

DTM RACE DRIVER 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR

PC



Ein ganzes Motorsport-Universum, verpackt in einem einzigen Spiel!

▲ **RÜCKSICHTSVOLLE GEGNER:** Die Starts – hier auf der Strecke von Adelaide in Australien – gehen nun viel gesitteter vonstatten. Vorbei die Zeiten, in denen sich die computergesteuerten Fahrer im dichten Gedränge zuhauf die Stoßstangen und Heckspoiler abfuhren.

▲ **SCHLÜPFRIG:** Beim Rallyecross auf Eis sind Sie fast nur am Driften.

▲ **PURE POWER:** Dank Heckantrieb und Monster-Kraft bricht die Cobra in Kurven gerne mal aus. Vorsicht mit dem Gas!

Als Rennfahrer Karriere machen – diese nahe liegende Idee hat Codemasters 2002 mit "DTM Race Driver" aufgegriffen. Statt sofort in den höchsten Motorsport-Klassen ganz vorne mitzufahren, mussten Sie sich als Ryan McKane erst mal durch diverse Nachwuchs-Ligen kämpfen. Das Grundkonzept kommt jetzt in abgewandelter Form erneut zum Zuge. Ryan, der als Charakter vielen Spielern unsympathisch war, wurde in den Ruhestand geschickt und man spielt jetzt "sich selbst". Wohlgemerkt sieht man die eigene Spielfigur nicht mehr, sondern nimmt nur noch deren Perspektive ein. Auch die Rendervideos betrachten Sie aus der Ego-Sicht.

COMEBACK

Das Spiel beginnt just in dem Moment, als Sie bei einem Rennen mit Ihrem sündhaft teuren Ford GT in einen Kontrahenten rauschen. Der Teamchef ist verärgert und versetzt Sie zur Strafe in eine unterklassige Rennserie, von der aus Sie sich erst wieder zurück ins Rampenlicht fahren müssen. Dabei agieren Sie nun noch vielseitiger: Während sich der Vorgänger hauptsächlich auf Tourenwagen und Fahrzeuge der GT- und Le-Mans-Kategorie beschränkt hatte, fahren Sie nun auch normale Straßensportwagen, Klassiker, Formel-Autos und sogar Trucks und Rallye-Cars. Logisch, dass nicht mehr ausschließlich Asphalt-Rundkurse auf dem Programm stehen: Mit dem Land Rover ackern Sie sich durch Matsch, mit den Rallye-Autos wagen Sie extreme Drifts auf der eisigen Rallyecross-Piste. Als kleines Zuckerl haben die Entwickler sogar vier alte Spanien-Etappen aus "Colin McRae Rally 4" reanimiert und überarbeitet.

NOCH KAPUTTER

Die Entwickler konzentrierten sich jetzt besonders auf die Intensität der eigentlichen Rennerlebnisse. Dazu trägt etwa eine überarbeitete Fahrphysik bei, die nun perfekt die Balance hält zwischen Anspruch und leichter Erlernbarkeit. PC-Spieler mit Lenkrad dürfen zudem einen Spezial-Simulations-Modus aktivieren, mit dem das Fahrverhalten noch mal um einiges kniffliger wird – eine Herausforderung für Profis.

Einen deutlichen Fortschritt stellt das neue Schadensmodell dar. Es bringt nicht nur optisch jede Deformation imposant 'rüber, sondern beeinflusst auch die Leistungsfähigkeit des Autos. In fünf Kategorien, vom Motor über Getriebe und Aufhängung bis hin zu Lenkung und Rädern, existieren nun verschiedene Schädigungsgrade, die

▲ **MONDAUTO:** Der modifizierte Rallye-Land-Rover sieht sehr außergewöhnlich aus.

▲ **OCH MIST:** Erstmals können Sie aufgrund eines Schadens komplett ausscheiden.

▲ **GUTE ARBEIT:** Die Xbox-Version läuft flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde.

▲ **OPTISCH STARK VERBESSERT:** Gerade im Vergleich zum Vorgänger sieht "DTM Race Driver 2" viel realistischer aus. Dafür sind unter anderem die detaillierteren Automodelle, die authentische Farbgebung und gelungene Lichteffekte verantwortlich.

den Vortrieb des Fahrzeugs bremsen. Ist ein Einschlag zu heftig, können Sie auch komplett ausscheiden – auf Kundenwunsch das Rennen dann aber noch einmal neu starten.

Vor allem jene Fans waren vom Vorgänger herb enttäuscht, die das Spiel in erster Linie wegen der DTM, der Königsklasse des deutschen Rennports, gekauft hatten. Nicht nur, dass die "Deutsche Tourenwagen Masters" nur bruchstückhaft simuliert worden ist und nur eine unter vielen Rennserien war. Nein, ausgerechnet hier versagte das ansonsten ordentliche Fahrmodell: Die rund 480 PS starken Boliden fuhren wie auf Eisplatten und drehten sich deutlich spürbar um eine imaginäre Mittelachse.

In "DTM Race Driver 2" wurde der titelgebenden Serie endlich die Aufmerksamkeit zuteil, die ihr zusteht: Die Autos fahren sich nun deutlich anspruchsvoller und das Feld wurde auf alle 21 Originalfahrer der Saison 2003 aufgestockt. Speziell für die deutsche Version wurde zudem ein eigener DTM-Modus integriert, in dem Sie sich selbst eine Meisterschaft zusammenbasteln. Wem das immer noch nicht reicht, der darf sowohl auf dem PC als auch auf der Xbox in einem umfangreichen Online-Modus gegen menschliche Gegner um die Wette rasen. Hier stehen praktisch alle Features, Optionen und Spielmodi des normalen Spiels zur Verfügung.

VERBESSERUNGEN IM DETAIL

Ansonsten leistete Codemasters hinreichend Feinarbeit: Es gibt einen Windschatten, die Autos haben einen Spritverbrauch und die KI fabriziert vor allem bei den Starts nicht mehr so viel Schrott. Bei Testfahrten mit einer Beta-Version profitierten speziell längere Rennen mit einem großen Fahrerfeld deutlich von all den Änderungen. "DTM Race Driver 2" gehört schon jetzt auf beiden Plattformen zur absoluten Spitzenklasse unter den Rennspielen. **MG**

SPEZIAL

DTM RACE DRIVER 2

System	PC	PS2	Xbox
Erscheint	26.04.		26.04.
Preis	45 Euro		45 Euro
Genre	Rennspiel		
Hersteller	Codemasters		
Entwickler	Codemasters		
USK	frei		
Fertig zu	90%		
www.codemasters.de			
Onlinefähig	☑		
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5		

Von einer Wundertüte ist das neue "DTM Race Driver" nicht mehr weit entfernt: Immer wieder kommt noch was Neues raus.

NEUE AUTOS UND KURSE

Die "DTM"-Reihe ist nicht zuletzt aufgrund ihrer ungeheuren Anzahl an Rennserien so attraktiv. Dabei kommen abseits vom sonstigen Formel-1-auf-dem-Nürburgrin"-Allerlei auch einige Originalfahrzeuge und -Strecken zum Einsatz, die man in der Rennspiel-Welt sonst selten oder gar nie zu Gesicht bekommt. Der Phantasie der Entwickler entsprungene, aber auch real existierende Kurse und Flitzer runden das riesige Gesamtpaket ab. Hier ein paar Beispiele:

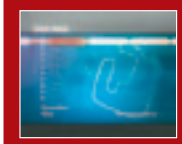
SURFER'S PARADISE:

Die australische Strecke reizt mit ihrer Mischung aus Stadtkurs-Gewurschtel und langen Geraden.

ASTON MARTIN DB9:

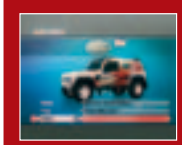
Das englische Edel-Coupé ist über 300 km/h schnell und hat in "DTM 2" einen exklusiven Auftritt.

SHORTWOOD PARK:



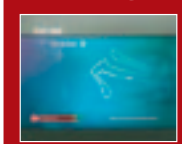
Der Chicagoer Stadtkurs erinnert mit seinen Rampen und Leitplanken an typische Arcade-Strecken.

LAND ROVER BOWLER WILDCAT



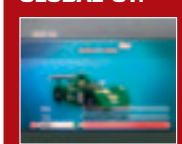
Mit der Sport-Version der englischen Kletterkatze bestreiten Sie einen Rallycross-Markenpokal.

ADRIA RACEWAY:



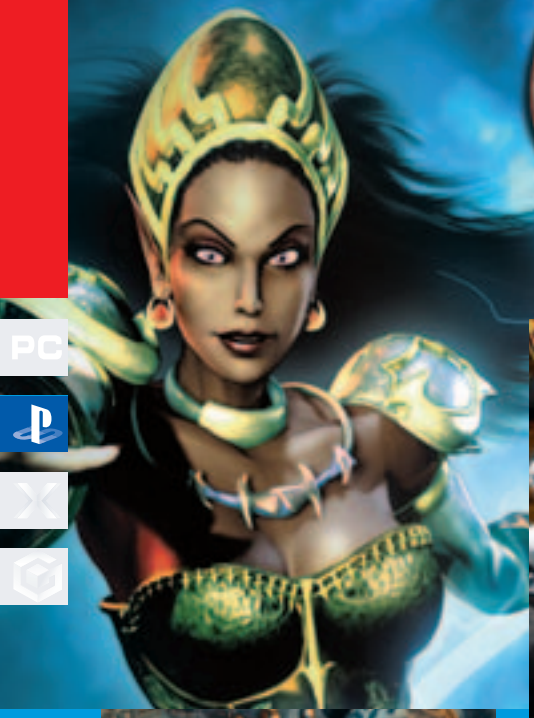
Die Strecke an der italienischen Adriaküste wurde 2000 fertig gestellt und gehört seit 2003 zur DTM.

GLOBAL GT:



Dieser Sportwagen ist mit seinen weniger als 500 Kilogramm sehr leicht zu fahren. Er ist aber ein Fantasieauto.

Champions of Norrath



▲ **KRABBLER:** Dieses ekelhafte Spinnenmonster ist einer der zahlreichen Levelbosse und deshalb hart im Nehmen.

▲ **BLUTSAUGER:** Was ein echter Held ist, lässt sich auch von einer Horde blutrünstiger Vampire nicht schrecken. Obwohl einem bei dieser erdrückenden Überzahl das Herz schon ein wenig in die Kettenhose rutscht…

▲ **ANSICHTSSACHE 1:** Die Perspektive können Sie frei wählen. Von weit weg…

▲ **ANSICHTSSACHE 2:** …bis nah dran. Sieht zwar prima aus, erweist sich aber als ziemlich unpraktisch.

Die Orks sind los! Helfen Sie mit bei der Rettung von Norrath

Egal ob Briefmarken, Modellflugzeuge oder Pikachus – der Sammeltrieb gehört zu den menschlichen Ur-Instinkten. Und gerade auf dieses Sammelprinzip baut auch das PS2-Hack'n'Slay "Champions of Norrath". Wie schon beim großen Vorbild "Diablo" werden auch hier die Monster im Dutzend billiger umgehauen und um Schwerter, Knüppel, Helme und Rüstungen erleichtert. Immer mit einem Ziel vor Augen: Bessere und schönere Ausrüstungsteile zu finden und den Rest gegen bare Münze beim Händler zu verkaufen. Das hört sich simpel an (ist es eigentlich auch), aber genau deswegen macht es auch so verflucht süchtig.

SPITZOHREN IN NOT

In "Champions of Norrath" eilen Sie zu Spielbeginn den Waldelfen der Baumstadt Kelethin gegen eine Goblin-Invasion zu Hilfe. Sie steigen wahlweise als Schattenritter, Zauberer, Krieger, Kleriker oder Waldläufer ins Abenteuer ein und können sich zudem jeweils entscheiden, ob Sie als Mann oder Frau unterwegs sein wollen, wobei die Wahl des Geschlechts keine Auswirkungen auf die Fähigkeiten Ihrer Spielfigur hat. In einem ersten Level verjagen Sie zunächst einmal das grünhäutige Goblin-Gesocks aus besagtem Elfenstädtchen. Je nach Beruf knüppeln Sie dazu entweder kräftig mit dem Schwert um sich oder aber Sie öffnen Ihr Zauberbuch und lassen die magischen Funken fliegen.

HÖR' MAL WER HIER HÄMMERT

Unzählige verschiedene Waffen und komplexe Zauberfertigkeiten, die sich je nach gewählter Charakterklasse zudem noch gehörig voneinander unterscheiden, sorgen für die nötige Langzeitmotivation. Anfangs sind die Orks und Goblins noch mit ein paar Stockhieben aus den Latschen zu hauen, später müssen Sie schon schwereres Geschütz auffahren. Riesige Streitäxte und brutzelnde Feuerbälle schlagen dann Schneisen in die Reihen angreifender Spinnen, Riesenameisen, Feuergolems, und, und, und...

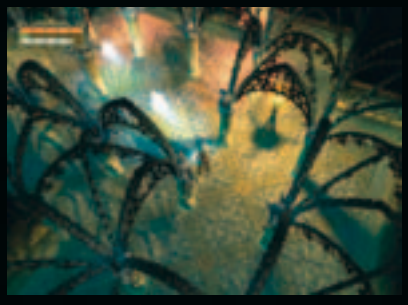
Um aus einem Kampf siegreich hervorzugehen, müssen Sie lediglich Ihre eigene Lebense-

▲ **RIESIG:** Natürlich dürfen auch die in "EverQuest" so beliebten Riesen nicht fehlen.

▲ **AGGRESSIV:** Die Riesenameisen fühlen sich gestört und verteidigen ihren Bau.

▲ **FEURIG:** Diesen drei Riesenskorpionen wird gerade warm ums Herz.

▲ **EKLIGE BIESTER:** Wenn man seine Spielfigur im Griff hat, kann man sich auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig wehren. Vor allem der richtige Einsatz der Blocken-Taste will aber gelernt sein. Übung macht hier wie so oft den Meister.



▲ **BEEINDRUCKEND:** Die Levelarchitektur mit ihren aufwändigen Lichteffekten versetzt einen des Öfteren in Staunen.

▲ **LAVAHÖHLEN:** In der Unterwelt sollte man aufpassen, wo man hintritt. Sonst verbrutzelt man ohne Feindeinwirkung.

nergie und Ihren Manavorrat im Auge behalten. Geht eines von beiden zur Neige, schlucken Sie schnell einen entsprechenden Trank und schon sind Sie (auch inmitten des heftigsten Schlachtengetümmels) wieder fit. Unangenehm wird's nur, wenn entweder die Gegner schneller auf Sie einschlagen als Sie Tränke schlucken können, oder wenn Ihnen gar die kleinen Lebensretter ausgehen. Dann sterben Sie den Heldentod in irgendeiner Dungeon-Ecke und tauchen am zuletzt passierten Speicherpunkt wieder auf.

Zwar sind Sie dann noch immer komplett ausgerüstet, aber alles Gold, alle Erfahrungspunkte und alle Ausrüstung, die Sie sich zwischen dem letzten Speichern und Ihrem Ableben angeeignet haben, sind futsch.

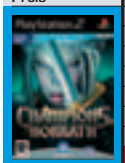
DOPPELTES DÉJÀ-VU

Hat das Spiel mit dem auf PC immer noch erfolgreichen "EverQuest" auch kaum etwas gemeinsam, so werden sich dessen Fans dennoch sofort heimisch fühlen. Vom Dunkelelfen Vampir Mayong Nebelmoor (Mayong Mistmoore) über die Hochelfenprinzessin und EQ-Covergirl Fironia Vie finden sich zahlreiche Anspielungen auf Orte und Personen des Originals wieder. Das Spiel ist, wie auch das Vorbild "Diablo", unterteilt in drei Schwierigkeitsgrade, die man der Reihe nach durchspielen kann. So ist man nach dem ersten Durchspielen weit genug aufgelevelt, um im mittleren Schwierigkeitsgrad eine echte Chance zu haben. Dort finden sich dann viel bessere Rüstungen und Waffen als auf "leicht". Und die wirklichen Top-Gegenstände lassen die Gegner beim Ableben nur im höchsten Schwierigkeitsgrad fallen. **TS**

SPEZIAL

CHAMPIONS OF NORRATH

System	PS2
Erscheint	25.März
Preis	60 Euro



Genre	Hack'n'Slay
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	SOE
USK	ab 12
Fertig zu	90%
www.championsofnorrath.com	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5

Leicht zugängliches Fantasy-Gekloppe im bekannten "EverQuest"-Universum mit starkem Online-Feature. Erinnert klar an den Klassiker "Diablo".

ONLINE-ABENTEUER

So unterhaltsam das Fantasy-Hack'n'Slay im Einzelspieler-Modus auch ist – erst mit PS2-Netzwerkadapter und Online-Anschluss hat man Zugang zur Königsdisziplin, dem Multiplayer-Spiel. Dann steigen bis zu vier Helden gleichzeitig in die Dungeons hinab und stehen Seite an Seite den Monstern gegenüber.

Die verschiedenen Charakterklassen ergänzen sich dabei in ihren Fähigkeiten, so dass sich bei entsprechendem Teamwork Erfolge hier schneller einstellen als im Einzelspieler-Modus. Wer einen PlayStation2-Netzwerkadapter hat, sollte das unbedingt ausprobieren.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

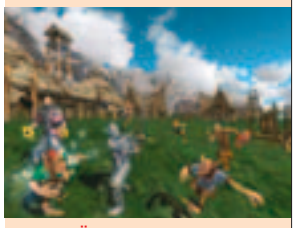
PC-TICKER

SIM CITY 5

Was jeder geahnt hat, wurde jetzt offiziell bestätigt: Maxis, dessen Entwicklungsteams inzwischen voll zum EA-Studio in Los Angeles gehören, arbeitet bereits an "Sim City 5".+++

MYTHICA TOT

Die Microsoft Game Studios haben die Entwicklung am Online-Rollenspiel "Mythica" eingestellt. Die wenig überraschende Erklärung: Es gäbe bereits zu viele Konkurrenzprodukte in der relativ kleinen Marktnische. Bis zu 40 Mitarbeiter werden arbeitslos. +++



▲ **GETÖTET:** "Mythica" wird nicht mehr erscheinen.

GRÜNFÄRBUNG

Der deutsche Entwickler Heart-Line, bekannt für seine Fußballmanager ("Kicker Fußball Manager", "Fußballmanager Pro") heißt ab sofort "Greencode". Die Programmierer haben nach eigenen Angaben genug davon, mit Anbietern "telefonischer Mehrwertdienste" verwechselt zu werden. +++

GREENCODE

ACHTERBAHN 3D

Der dritte Teil von "Rollercoaster Tycoon" wird endlich ein zeitgemäßes 3D-Gewand tragen. Der schottische Exzentriker Chris Sawyer arbeitet bereits einige Zeit an dem Titel, der noch 2004 auf den Markt kommen soll. Über spielerische Details ist noch nichts bekannt. +++

TRUE CRIME PC

Activision hat bei einer Bilanzpressekonferenz öffentlich bekannt gegeben, dass an einer PC-Umsetzung von "True Crime: Streets of L.A." gearbeitet werde. Erscheinen soll der Rennspiel-Action-Mix im Frühsommer. +++

▲ **PC-TRITT:** Bald jagt Nick Verbrecher auch auf dem PC.

▲ **LAUSCHIG:** Erste Screenshots sehen lecker aus.

XPAND RALLY

Nach dem Shooter "Chrome" widmen sich die Entwickler von Techland jetzt dem Rallyesport. Auf aktuellen Screenshots sieht "Xpand Rally" dank der weiterentwickelten "Chrome"-Engine bereits fabelhaft aus, spielerisch versprechen die Entwickler viel Realismus und umfangreiche Editoren.

NEWS

XPAND RALLY		
System	PC, X	
Hersteller	Deep Silver	
Erscheint	Mitte '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

DAS REICH 2005

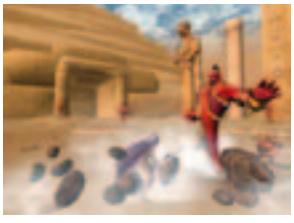
Der Kölner Entwickler Joylabs arbeitet derzeit am Shooter "Das Reich 2005". Schon der Name deutet das gewagte Szenario an: Hitler-Deutschland gewinnt den Zweiten Weltkrieg, die Führer-Nachfolger haben 60 Jahre später ein totalitäres Regime errichtet. Der Spieler kämpft im Auftrag verschiedener Organisationen, um den Nazi-Terror zu beenden.

NEWS

DAS REICH 2005		
System	PC	
Hersteller	Joylabs	
Erscheint	2005	Fertig zu 30%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

▼ **PROTZIG:** Das Reichskriegsministerium.

ULTIMA X: ODYSSEY



▲ **GENIE-AL:** Auch Flaschengeister gehören zu den Gegnern.

Während "Mythica" eingestellt worden ist, schreiten die Arbeiten am zehnten "Ultima" zügig voran. "Odyssey" ist ein reines Online-Rollenspiel, aber weder Nachfolger noch Ableger von "Ultima Online". Das Spiel wird recht actionlastig ausfallen, was auch an der verwendeten "Unreal"-Grafikengine liegt. Damit es in der riesigen "Odyssey"-Welt nicht langweilig wird, kommen Charaktere mit Quest-Anfragen gezielt auf Ihren Charakter zu.

NEWS

ULTIMA X: ODYSSEY		
System	PC, X	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Mitte '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 55€

AUTOBAHN RASER

Hübsche Mädchen, schnelle Autos, fertig ist ein mieser Film: Seit 19. Februar läuft "Autobahn Raser" in den Kinos. Er basiert auf Davilex' höchst erfolgreicher Rennspielserie. Obwohl es von dieser schon genug überflüssige Fortsetzungen gibt, entblödeten sich die Holländer nicht, nochmals ein Spiel zum Film aufzulegen. Das wäre ja schon dreist genug, doch – Sie ahnen es – es wird dem arglosen Käufer noch nicht einmal was Neues geboten. Davilex holt wieder seine Software-Leiche aus dem Keller, die in identischer Form bereits für den RTL-Trash "Alarm für Cobra 11" herhalten musste. Deshalb unser Appell: Reagieren Sie bitte auf solches Geschäftsgebaren mit totaler Ignoranz.

NEWS

AUTOBAHN RASER		
System	PC, PS	
Hersteller	Davilex	
Erscheint	02/2004	Fertig zu 100%
Einschätzung	☆☆☆☆☆	Preis: ca. 20€

GROUND CONTROL 2

In der Echtzeitstrategie-Schwemme von vor einigen Jahren gehörte "Ground Control" zu den wenigen Titeln mit eigener Note und originellem Konzept. Statt Basenbau und Ressourcen-Sammelei hatte es seinen Schwerpunkt auf Taktik und Action gelegt. Ein Rezept, auf das auch der Nachfolger setzt. Angereichert werden die Sci-Fi-Kämpfe durch eine epische Story und hübsche Grafik, die gekonnt Realismus und Comic-Stil miteinander verknüpft.

▲ **BUNT:** Die Grafik hat einen leichten Comic-Touch.

NEWS

GROUND CONTROL 2		
System	PC	
Hersteller	Vivendi	
Erscheint	Frühj. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-TICKER

HEROES OF M&M 5
Nach der 3DO-Pleite erwarb Ubisoft die Rechte an der "Heroes of Might and Magic"-Reihe. Wer den fünften Teil programmiert, ist allerdings noch unklar. Gerüchte bringen Nival ins Spiel, die im Genre bereits einige Erfahrungen gemacht haben. Ubisoft wollte das Gerücht aber nicht bestätigen. +++

CHRONOS
Die "Will Rock"-Entwickler von Saber Interactive haben mit "Chronos" einen neuen 3D-Shooter angekündigt. Er soll dank der zweiten Generation der "Saber 3D"-Engine technisch aktuell sein, sonst ist noch nichts bekannt – außer, dass er auch für Xbox und PS2 kommen wird.+++

▲ **CHRONOS:** Unkomplizierter Baller-Spaß.

▲ **SCHNÜFFLER:** Fenimore sieht sich beim Sheriff um.

THE WESTERNER

Eigentlich wollte Fenimore Fillmore nur ein wenig herumreiten, doch unversehens wird er zum Held wider Willen. Im Western-Adventure "The Westerner" hilft er Farmern, ihr Hab und Gut gegen den üblen Rancher Starek zu verteidigen. Neben klassischer Rätselkost soll auch der Humor nicht zu kurz kommen.

NEWS
THE WESTERNER

System	PC	
Hersteller	dtp	
Erscheint	Frühj. '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 40€

MEN OF VALOR: VIETNAM

Activisions "Call of Duty" ist nicht das einzige Spiel, an dem die Macher von EAs "Medal of Honor: Allied Assault" arbeiten. Ein anderer Teil der Ex-"MoH"-Truppe werkelt für Vivendi an "Men of Honor: Vietnam". Bis auf das Szenario ähnelt das Konzept jenem von "CoD": Packende Kriegsaction, die mit gescripteten Ereignissen auf packende Atmosphäre setzt.

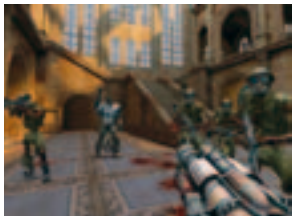
NEWS
MEN OF VALOR: VIETNAM

System	PC	
Hersteller	Vivendi	
Erscheint	Mitte '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

▼ **FALLE:** Ein Scharfschütze wartet auf seine Opfer.

PAINKILLER

Polen mausert sich zu einer Hochburg der europäischen Spielentwicklung. Neben "Xpand Rally" macht auch der Shooter "Painkiller" vom Entwicklerteam "People Can Fly" einen vor allem technisch enorm starken Eindruck. In zumeist düsteren, wunderbar stimmungsvollen Levels metzelt sich Held Daniel durch Zombies, Dämonen, Skelettkrieger und sonstige Ausgeburten der Hölle hindurch. Die fiesen Kreaturen greifen dabei grundsätzlich in Rudeln an: "Painkiller" ist Dauerfeuer-Action und schwimmt mit seinen immer komplexer werdenden Spielabläufen bewusst gegen den aktuellen Action-Strom.



▲ **WENIG CHRISTLICH:** Selbst in Kathedralen werden Sie von Monsterhorden angegriffen.

▲ **NETTES TRIO:** Schön ist hier nur die Grafik – das Gegnerpack eher weniger.

NEWS
PAINKILLER

System	PC	
Hersteller	Dreamcatcher	
Erscheint	März '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

GANGLAND

Ob "Mafia" oder "GTA": Organisierte Kriminalität als Hintergrund ist für die Erfolgsaussichten eines Spiels gar nicht schlecht. Das dachte sich wohl auch Whiptail Interactive und schickt Sie als Killer Mario nach Paradise City, um Ihre Brüder umzulegen. Bis es dazu kommt, muss Mario erst einmal selbst zum Paten aufsteigen und eine typische Mafia-Familie gründen.

▲ **KLISCHEE:** Wir treffen Informanten im Strip-Club.

NEWS
GANGLAND

System	PC	
Hersteller	BigBen Interactive	
Erscheint	2004	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 50€

DUNGEON LORDS

David W. Bradley gehört zur ersten Riege klassischer Rollenspiel-Designer. Seine bisherigen Werke waren meist spielerisch enorm stark, aber auch etwas langatmig und zudem technisch altbacken. Das für Mitte 2004 angepeilte "Dungeon Lords" versucht genau diese Schwächen anzugehen: Die 3D-Grafik wirkt adrett, die actionorientierten Kämpfe gehen leicht von der Hand. Fans von "Gothic" sollten sich diesen Titel schon mal vormerken.

▲ **KLICK MICH:** Die Kämpfe fallen actionlastig aus.

NEWS
DUNGEON LORDS

System	PC	
Hersteller	Heuristic Park	
Erscheint	Mitte '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-TICKER

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW VERSCHOBEN

Schock für PS2- und GC-Besitzer: Weder die PS2- noch die GameCube-Version werden im März veröffentlicht. Laut Ubisoft sind die hohen Qualitätsansprüche und kleinere Entwicklungsprobleme Gründe für die Terminverschiebung. Xbox-, PC- und GBA-Besitzer können jedoch weiterhin mit einem Release im März rechnen. +++

▲ **NOT TOMORROW:** Sam braucht noch ein Weilchen.

THQ BRINGT SPIEL ZUM NÄCHSTEN PIXAR-FILM

Nach dem riesigen Erfolg des Spiels zum Filmhit "Findet Nemo" wird THQ auch den nächsten Pixar-Streifen in die Konsolenwelt holen. Das Spiel zu "The Incredibles" wird vermutlich zeitgleich mit dem Leinwanddebüt Ende 2004 erscheinen. +++

IHR GESICHT IM SPIEL

Über die Sony-Kamera EyeToy wird es bald möglich sein, ein komplett animiertes 3D-Modell Ihres Kopfes in Videospiele zu integrieren. Die Sony-exklusive Technik stammt von den Computergrafik-Spezialisten Digimask. Im Sommer 2004 soll der erste Titel erscheinen, der dieses Verfahren unterstützt. +++

KILLER 7 FÜR PS2

Laut Capcom soll nach der GameCube-Version des ungewöhnlichen Action-Thrillers "Killer 7" 2005 auch eine PS2-Fassung erscheinen. Verpackt in abgedrehte Cel-Shading-Grafik spielen Sie die sieben Persönlichkeiten des Killers Harmon Smith. Das Werk von "Resi"-Vater Shinji Mikami soll mit vielen Spezialeffekten glänzen und bei Gewaltdarstellung nicht zimperlich sein. +++

▲ **KILLER 7:** Der Look ist sicher gewöhnungsbedürftig.

AQUA PS2

◄ **EDEL:** Die neue PS2 im Aqua-Look.

Für 199 Euro bringt Sony eine limitierte PlayStation2 im schicken Aqua-Design. Anfang März wird eine beschränkte Anzahl in allen PAL-Ländern, also auch in Deutschland, in den Regalen stehen.

Die blaue Konsole wird zusammen mit einem gleichfarbigen Controller ausgeliefert. Zusätzlich wird es auch einen Vertikal-Ständer und eine Memory Card in diesem Farbton zu kaufen geben. Nach dem Erfolg der Silver-Edition 2003 will Sony auch mit dem neuesten Edel-Modell im Frühling neue Kundschaft an Land ziehen.

EURO 2004

EA bringt das offizielle Fußballspiel zur diesjährigen EM in Portugal. "Euro 2004" wird zu weiten Teilen an "FIFA 2004" erinnern, soll jedoch auch mit neuen Features aufwarten. So wird ein dynamisches, von der Mannschaftsleistung abhängiges Moral-System die Fähigkeiten der einzelnen Kicker beeinflussen. Auch werden Verletzungen im Turnierverlauf berücksichtigt.

▼ **ORIGINAL:** 51 europäische Teams sind spielbar.

NEWS

EURO 2004		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Juni '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

VAN HELSING

▲ **GUT MIT HUT:** Der Held in Schwarz geht auf Monsterjagd.

Saffire arbeitet derzeit an einem Action-Spiel zum kommenden Kino-Highlight "Van Helsing". In Spiel und Film hat Dr. Abraham Van Helsing die Hauptrolle, ein Charakter aus Bram Stokers Klassiker "Dracula". Das virtuelle Blutbad im 19. Jahrhundert erstreckt sich über dreizehn Levels, in denen Sie die Mächte des Bösen, unter anderem auch Prominenz wie Frankenstein, aus der Third-Person-Perspektive bekämpfen. Armbrust oder zweiläufige Pistolen helfen Ihnen dabei.

NEWS

VAN HELSING		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Vivendi	
Erscheint	Mai '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	●●●○○	Preis: ca. 60€

JUICED

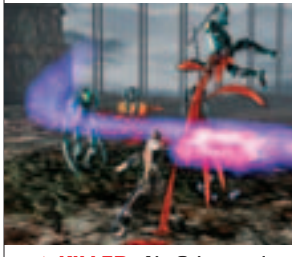
Acclaim schickt mit "Juiced" eine Mischung aus Simulation und Arcade-Action ins Rennen. Im Herbst sollen PS2-Piloten mit 50 lizenzierten Autos, vom Chevrolet bis zum VW, die Straßenrennszene unsicher machen. Dabei kann der Spieler die Boliden sowohl äußerlich als auch technisch mit Original-Teilen namhafter Hersteller wie Bridgestone oder HKS tunen. Als Anführer einer Racing-Gang können Sie bereits vor dem Start eines Rennens die Taktik ihrer Teamkollegen bestimmen.

▲ **KOPF AN KOPF:** Duelle mit Freunden sind sowohl online als auch per Splitscreen möglich.

NEWS

JUICED		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Acclaim	
Erscheint	Herbst 04	Fertig zu 60%
Einschätzung	●●●○○	Preis: ca. 60€

NANOBREAKER



▲ **KILLER:** Als Cyborg teilen Sie vertikale und horizontale Attacken aus.

Vom "Castlevania"-Team erwarten wir Ende des Jahres ein neues Abenteuer. Im Actionspiel kämpfen Sie mit einem Plasma-Schwert gegen eine finstere Roboterarmee. Hier werden Gegner in gewohnter Hack'n'Slay-Manier aufgeschlitzt.

NEWS

NANOBREAKER		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Konami	
Erscheint	Ende 04	Fertig zu 50%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

▲ **LINKS OBEN:** Im Gegensatz zum Vorgänger jagen sechs Autos über die Pisten.

▲ **BOOM:** Im neuen "Burnout" wird es auch eine Crash-Meisterschaft geben.

▲ **BOSS:** Auch diesmal werden Sie es mit riesigen Endgegnern zu tun bekommen.

▲ **INTERAKTIV:** Gebäude und Umgebung gehen im Eifer des Gefechts in Flammen auf.

BURNOUT 3

EA, nicht wie bisher Acclaim, wird den dritten Teil des Action-Racers zum September 2004 fertig stellen. Neben der klassischen Renn- wird es auch eine Crash-Meisterschaft geben. In dieser missbrauchen Sie die sportlichen Rennflundern als Waffen, Sie zerlegen Ihre Konkurrenten durch heftige Rempler oder schieben sie zusammen wie Pappkartons. Die Schauplätze der rasanten Straßenrennen verteilen sich auf Nordamerika, Europa und Fernost. Nur in der PS2-Version soll es Online-Modi geben, in denen sich bis zu sechs tollkühne Raser sowohl in traditionellen Rennen als auch in gefährlichen Crashs messen dürfen. Entwickler Criterion verspricht sich von der Kooperation mit EA großen Erfolg.

NEWS

BURNOUT 3		
System		
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Sep. '04	Fertig zu 60%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 60€

NEO CONTRA

Konami schickt den Kult-Shooter schon bald in die dritte Dimension. Neben der klassischen Sidescroller-Perspektive werden Sie in "Neo Contra" meist aus einer Sicht von oben oder aus einer leicht isometrischen Sicht losballern. Wie im Vorgänger "Contra: The Shattered Soldier" ziehen Sie mit drei Waffen in die Schlacht, jedoch dürfen Sie vor Betreten eines neuen Levels wählen, welche das sein sollen. In der Waffentruhe befindet sich dieses Mal, neben Maschinengewehr, Laser oder Feuerpeitsche auch wieder die im Vorgänger schwer vermisste Spread Gun. Auch soll die Story im neuen "Contra" näher beleuchtet werden und mit langen Zwischensequenzen für Unterhaltung sorgen. Unterstützung erhält Held Bill Rizer von einem Ninja namens Genbei Jaguer Yagyu.

NEWS

NEO CONTRA		
System		
Hersteller	Konami	
Erscheint	Nov. '04	Fertig zu 40%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

SHADOW OF ROME

Capcom schickt Sie auf eine Zeitreise ins Jahr 44 v. Chr., Julius Caesar ist kurz zuvor ermordet worden. Der Vater des Helden Agrippa wird beschuldigt, den Herrscher getötet zu haben und es ist nun Ihre Aufgabe, zusammen mit Freund Octavius die Familienehre zu retten. Abhängig von der Figur (der Spieler steuert die beiden abwechselnd) bietet das Sandalen-Abenteuer der "Onimusha 2"-Macher sowohl Action als auch Stealth-Elemente. Auch heiße Wagenrennen wird es geben.

▲ **OPTIK:** Rom, dargestellt mit "Onimusha 3"-Technik.

NEWS

SHADOW OF ROME		
System		
Hersteller	Capcom	
Erscheint	Ende '04	Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Der Ego-Shooter aus dem PC-Bereich kommt mit einem völlig neuen Teil auf die PS2. "Serious Sam" bietet Nonstop-Action, in der Sie unendlich viele Gegner, oft 20 gleichzeitig, außer Gefecht setzen müssen. In der neuen Konsolen-Variante ballert der Held sogar von Jeeps oder Mähdreschern aus auf die Feinde. In Sam Stones PS2-Debüt kommt der schießwütige Spieler in China, Atlantis oder im Alten Rom zum Einsatz. Via Splitscreen sind auch packende Mehrspieler-Gefechte möglich.

▲ **COMBOS:** Für 20 Kills in Folge werden Sie belohnt.

NEWS

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER		
System		
Hersteller	Take 2	
Erscheint	Frühj. '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 60€

Playstation 2 | X-Box | GameCube | PC CD ROM | GameBoy SP | Lösungsbücher | DVD Video

Schnell Aktuell Günstig

GamesExpert.DE

Der Games Dealer Online

Bestellung unter : www.gamesexpert.de

AKTUELLE SPIELE-NEWS

XBOX-TICKER

HALO-2-PREVIEW-PACK

Demnächst erscheint in den USA für umgerechnet 19 Euro ein "Halo 2"-Preview-Pack. In der schicken Box findet sich eine nicht spielbare Demo von "Halo 2", ein spezieller Xbox-Controller sowie ein Einkaufsgutschein. Ob ein ähnlich geniales Angebot auch für Europa geplant ist, ist leider noch nicht bekannt. +++

GOLDEN EYE 2

Im nächsten Spiel des britischen Edel-Agenten James Bond dürfen Sie die Handlung des Films "Golden Eye" nachspielen. Erste Bilder und Infos soll es bereits zur Videospielmesse E3 im Mai 2004 geben. +++

NEUES STARTER-KIT FÜR EUROPA

Seit Ende Februar gibt's ein neues Starter-Kit mit einem Communicator, der Jahresgebühr für Xbox-Live und dem Rennspiel "Project Gotham Racing 2" für supergünstige 90 Euro. Das reguläre Starter-Kit ohne Spiel (60 Euro) soll aber weiterhin erhältlich sein. +++

▲ **GENIAL:** Demnächst gibt es "PGR2" im Starter-Kit.

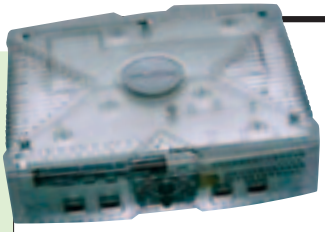
NINJA GAIDEN

Tecmos Ninja-Abenteuer enthält entgegen der Ankündigungen nicht die NES-Vorgänger, sondern lediglich die Super-Nintendo-Version. Hierbei handelt es sich um eine aufgebohrte Version der NES-Trilogie. +++

METAL SLUG 3

Auch die Xbox kommt am Retro-Trend nicht vorbei. Im Mai 2004 soll der 2D-Pixelshooter "Metal Slug 3" für Microsofts Konsole erscheinen. Über einen genialen Xbox-Live-Modus soll es sogar möglich sein, mit mehreren Spielern gleichzeitig anzutreten. +++

▲ **METAL SLUG 3:** Sogar mit Mehrspieler-Modus!



TRANSPARENTE XBOX FÜR EUROPA

Rechtzeitig zum zweiten Geburtstag der Xbox veröffentlicht Microsoft am 6. März eine weitere Special Edition der Konsole für 199 Euro. Genau wie beim grünen Gerät, dem Geburtstagsgeschenk 2003, finden sich im Karton der transparenten Konsole zwei kleine S-Controller. Gerüchten nach soll im Modell sogar eine Festplatte mit 20 GB stecken. Dies wurde auf unsere Anfrage hin aber nicht bestätigt.

NEWS

XBOX CRYSTAL PACK		
System	PC, PS2, XBOX, GC	
Hersteller	Microsoft	
Erscheint	6. März	Fertig zu –
Einschätzung	–	Preis: ca. 199€

MECH ASSAULT 2

"Battlemech"-Fans aufgepasst! Im Herbst 2004 erscheint der Nachfolger zum Action-Shooter "Mech Assault". Diesmal muss der Spieler nicht in seinem Kampfroboter sitzen bleiben, sondern darf aussteigen und zu Fuß über das Schlachtfeld spurten. Findet er dort ein verlassenes Gefährt, steigt er einfach ein und kämpft mit diesem Riesen-Roboter weiter.

NEWS

MECH ASSAULT 2		
System	PC, PS2, XBOX, GC	
Hersteller	Microsoft	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 40%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

▼ **GENIAL:** Die neue Grafik-Engine hat einiges drauf.

CHRONICLES OF RIDDICK

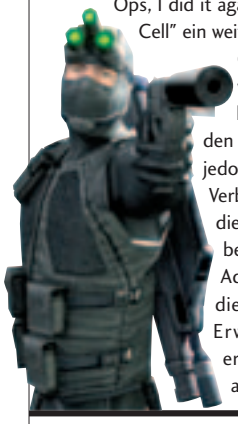
▲ **ACTION:** Ballert als virtueller Vin Diesel auf fiese Gegner.

An einem Shooter im genialen "Doom 3"-Look arbeiten derzeit die "Enclave"-Entwickler und Grafik-Spezialisten von Starbreeze Entertainment. Für die Videospiel-Umsetzung des Kinofilms "The Chronicles of Riddick" (Hauptrolle: Vin Diesel) verwenden die findigen Schweden eine brandneue Spiele-Technologie, die mit modernsten Grafik-Shadern und Echtzeit-Lichtquellen geniale Grafik-Effekte auf den Bildschirm zaubert. Es entsteht ein actionreicher Ego-Shooter mit spannenden Schleich-Elementen.

NEWS

THE CRONICLES OF RIDDICK		
System	PC, PS2, XBOX, GC	
Hersteller	Vivendi	
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 40%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Ops, I did it again! Ubisoft veröffentlicht sein neuestes "Splinter Cell" ein weiteres Mal exklusiv für Xbox und PC. Die PS2- und GameCube-Versionen von "Pandora Tomorrow" werden vermutlich erst einige Monate später kommen. Inwieweit sich die Versionen unterscheiden werden, ist noch nicht bekannt. Beim Vorgänger jedoch wurden an den Nachzüglern noch unzählige Verbesserungen vorgenommen. Bei Teil eins gab's für die PS2 ein Bonuslevel und die GameCube-Version bekam gar eine Link-Funktion für den Game Boy Advance spendiert. Ähnliche Erweiterungen erwarten wir auch diesmal.

NEWS

SPLINTER CELL P.T.		
System	PC, PS2, XBOX, GC	
Hersteller	Ubisoft	
Erscheint	März '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

DOOM 3

Die Xbox-Umsetzung des Horror-Shooters "Doom 3" geht zügig voran. Derzeit konvertiert das Programmierer-Team von Vicarious Visions id's Action-Kracher auf die Xbox. Laut einem Firmensprecher sieht das Spiel genauso gut aus wie die PC-Version und läuft schon nahezu ruckelfrei. Außerdem plane man für "Doom 3" auch jede Menge Xbox-Live-Features. Einem zünftigen Deatmatch mit genialem Schattenspiel steht also nur noch eine kurze Wartezeit voraus.

NEWS

DOOM 3		
System	PC, PS2, XBOX, GC	
Hersteller	Activision	
Erscheint	2004	Fertig zu 70%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

WERDEN SIE DER BESTE PRO SKATER!

KING OF STYLE

Sie glauben der Skateboard-King zu sein bei "Tony Hawk's Underground"? Dann wird es aber mal Zeit, dass Sie Ihre Künste mit denen anderer Skate-Profis messen. Activision gibt Ihnen auch 2004 wieder die Gelegenheit zu beweisen, dass Sie den Titel "King of Style 2004" wirklich verdienen.

UND SO LÄUFT'S AB!

Die "Tony Hawk's Underground"-King-of-Style-2004-Championship findet vom 26. März bis 17. April in acht deutschen Großstädten statt, dort jeweils in Saturn-Outlets. Am Ende der Tour winkt den jeweils zwei Punktbesten jeder Stadt der Einzug ins große Finale. Hier erwarten die PS2-Profis einige Überraschungen und tolle Sachpreise. Der Hauptgewinner bekommt schließlich eine komplette Heimkino-Anlage im Wert von 10.000 Euro. Na dann, viel Erfolg!

DIE REGELN DER CHAMPIONSHIPS:

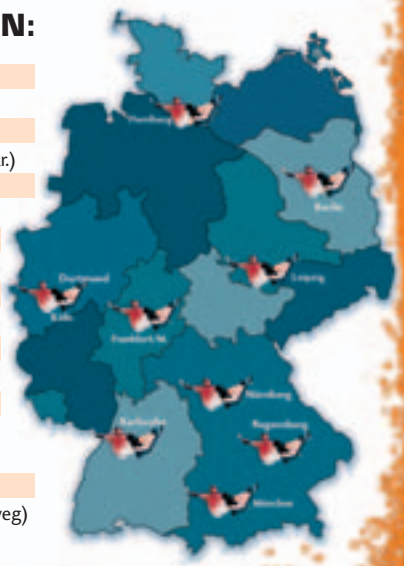
Die Gewinner werden bei Partien an "Tony Hawk's Underground"-Displays ermittelt. Das anwesende Promoter-Team stellt sicher, dass die Highscore ordnungsgemäß in die Registrierungskarten aufgenommen und an Activision weitergeleitet werden. Zudem werden von den fünf besten "Tony Hawk's Underground"-Spielern digitale Fotos gemacht, die am folgenden Tag zusammen mit den Highscores auf der Activision-Homepage veröffentlicht werden. Entscheidend für das Finale ist der innerhalb des Zeitlimits erreichte Gesamtpunktestand. Die Veranstaltungsorte haben wir für Sie unten zusammengestellt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

VORRUNDE		FINALE	
Level:	New Jersey	**Level:**	Wird erst am Tag des Finales bekannt gegeben.
Skater:	Beliebig	**Skater:**	Eigener Skater
Modus:	Einzelsession – Highscorejagd	**Modus:**	Wird erst am Tag des Finales bekannt gegeben.
Cheats:	Keine erlaubt, vorgegebene Stats		

Jeder Teilnehmer darf drei Mal an den Übungs-Displays trainieren und hat jeweils einen Versuch an den Wettbewerbs-Displays. Die zwei Punktbesten jeder Stadt werden zum großen Finale eingeladen.

VERANSTALTUNGSORTE UND TERMINE DER VORRUNDEN:

26./27. MÄRZ
Saturn Karlsruhe (Kaiserstr.)
26./27. MÄRZ
Saturn Hamburg (Mönckebergstr.)
02./03. APRIL
Saturn Köln (Hohestr.)
02./03. APRIL
Saturn Berlin (Schlossstr.)
16./17. APRIL
Saturn München (Riem)
16./17. APRIL
Saturn Leipzig (Hbf.)
23./24. APRIL
Saturn Nürnberg (Vordere Ledergasse)
23./24. APRIL
Saturn Dortmund (Westenhellweg)



Game-Press Verlag
Buckower Damm 259a
12349 Berlin
Tel/Fax: 0700-426377377
(€ 0,12 pro Minute)
Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr. 9-18 Uhr

Spieleberater
Lösungsbücher
www.game-press.de

Offizielle Lösung zu Deus Ex 2
150 beblätterte Seiten, komplett in Farbe, inkl. aller Geheimnisse
14,99 €

Offizielle Lösung zu Westerner
80 beblätterte Seiten, komplett in Farbe, inkl. Lösung zu 3 Skulls
9,99 €

Inoffizielle Lösung zu Leg. Of Kain: Defiance
40 beblätterte Seiten, Tipps, Tricks & Codes
4,95 €

Sammlerkatalog für Yu-Gi-Oh Karten
200 beblätterte Seiten, Komplette Übersicht aller bisher in Deutschland, England und USA erschienenen Karten
8,50 €

Offizielle Lösung zu Final Fantasy X-2
ca. 250 beblätterte Seiten, komplett in Farbe, inkl. Karten und allen Videosequenzen
14,99 €

Inoffizielle Lösung Arc: Twilight of Spirits
Ca. 50 beblätterte Seiten, inkl. detaillierter Lösung, Tipps & Tricks und Codes
4,95 €

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95 !!!
Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Arx Fatalis
- Breath of Fire 3, 4 oder 5 (14,95)
- Baphomets Fluch 1, 2 oder 3
- Beyond Good and Evil (14,99)
- Black Mirror (9,99)
- Castlevania
- Clock Tower 1 oder 3
- Curse - The Eye of Isis
- Dark Alliance 1 oder 2
- Dark Chronicle
- Final Fantasy 9 oder 10 (14,99)
- Final Fantasy Buch 1-8 (12,50)
- Ghosthunter
- Harry Potter 1 oder 2
- Herr der Ringe 3 (offiz. 14,95)
- Jak & Daxter 1 oder 2 (14,95)
- Prince of Persia: Sands.. (14,99)
- Ratchet & Clank 1 oder 2
- Resident Evil (alle Teile)
- Silent Hill 1, 2 DC oder 3
- Summoner 1 oder 2
- The Hobbit (14,95)
- Tomb Raider (alle Teile)
- Zelda 1, 2 oder W. Waker-14,95

! neu, neu - ab sofort - neu, neu !
Schummelmodule
Cheat CDs
englische Lösungsbücher

- Händleranfragen erwünscht -

AKTUELLE SPIELE-NEWS

GAMECUBE-TICKER

NEUE DETAILS ZUM NINTENDO DS

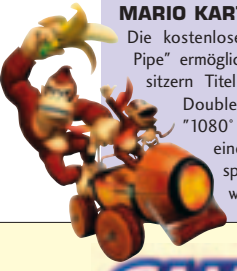
Die neue Konsole soll abwärtskompatibel sein zum Game Boy Advance. Einer der beiden Bildschirme soll ein Touch-Screen sein, zu bedienen mit Stift oder Finger. Die Spiele sollen auf Speicherkarten mit Technologie von Matrix Semconductor verkauft werden. Die Produktion der Software wird damit wesentlich billiger als die für den GBA. +++

GAMECUBE 2

Um Gerüchte der japanischen Zeitung Nikkei im Keim zu ersticken, gab Nintendo gegenüber Reuters bekannt, dass man den GameCube 2 Ende 2005 oder Anfang 2006 veröffentlichen werde. Sprecher Yasuhiro Minagawa: "Unsere Maschine wird zur gleichen Zeit fertig gestellt werden wie die neuen Konsolen der Konkurrenz." +++

MARIO KART ONLINE

Die kostenlose Software "Warp Pipe" ermöglicht GameCube-Besitzern Titel wie "Mario Kart: Double Dash!!" oder "1080° Avalanche" mittels eines PCs online zu spielen. Nähere Infos: www.warppipe.com.



▲ **GEISTER:** Die "Pac-Man"-Jäger sehen nur kleine Ausschnitte und müssen sich deshalb absprechen.

PAC-MAN VS.

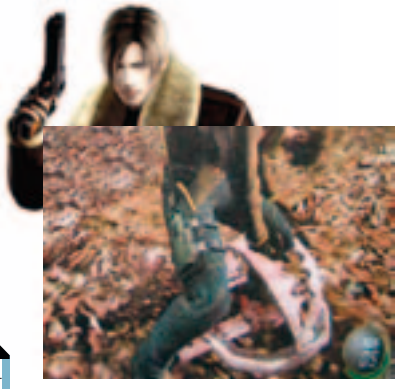
"Pac-Man vs." wird "R: Racing Evolution" als kostenloses Bonbon beigelegt, das Paket ist ab 26. März im Handel. Am Spielprinzip hat sich seit über 20 Jahren nicht viel geändert, bis auf ein kleines aber entscheidendes Detail, das sich in den letzten beiden Buchstaben des Titels andeutet: Es liegt ein Multiplayer-Spiel vor! Drei Zocker sind Geister, während einer den gejagten Pac-Man steuert. Das Besondere dabei: Der gelbe Pillenschlucker wird mittels verlinkter GBAs gesteuert und hat als Einziger die komplette Karte des Spielfeldes vor sich. Die drei Geister müssen sich mit kleinen Ausschnitten begnügen.

RESIDENT EVIL 4

Folgende Infos zum exklusiven vierten Teil des Horror-Abenteuers sind neu, bislang aber unbestätigt: Die Zombies sollen mehrere Trefferzonen aufweisen und nicht nur sehen, sondern auch hören und riechen können. Zielen soll aus zwei verschiedenen Perspektiven möglich sein, wobei Waffen wie Messer, Pistole, Sturmgewehr oder Molotow-Cocktail zum Einsatz kommen. Auch sind die Gegner in unterschiedlicher Höhe verwundbar. Detaillierte 3D-Hintergründe werden die vorgerenderten der letzten Teile ersetzen und durch eine ausgereifte dynamische Kameraführung richtig in Szene gesetzt. Neu ist auch die Action-Taste, die ermöglicht, einem nahen Feind in den Bauch zu treten. Außerdem muss (!) im Widescreenmodus gespielt werden.

NEWS

RESIDENT EVIL 4		
System		
Hersteller	Capcom	
Erscheint	Anfang 05	Fertig zu 60%
Einschätzung	✪✪✪✪✪	Preis: ca. 60€

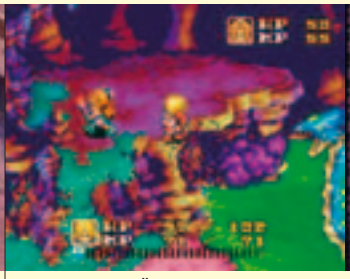


▲ **NEU:** Energie- und Munitionsstand werden angezeigt.

GAME BOY ADVANCE™

▲ **SPIEGELUNG:** Sowohl Held als auch Monster werfen Schatten auf den Boden.

▲ **GEGNER:** In "Baldur's Gate" begegnen Sie 17 verschiedenen Monsterarten.



▲ **DUETT:** Über weite Strecken werden Sie von einem Begleiter unterstützt.

▲ **DUMMERCHEN:** Die fetten Bossgegner sind oft leicht zu besiegen.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Magic Pockets hat den Spirit der großen "Baldur's Gate"-Brüder wunderbar eingefangen und auf Miniaturgröße eingedampft. Sie haben die Wahl zwischen Krieger, Bogenschütze und Magier, alle haben individuelle Eigenschaften und können durch Erfahrungspunkte aufgelevelt werden. Auf dem Weg durch die 23 Taschen-Dungeons erhaschen Sie 14 verschiedene Waffen, stülpen sich 33 Rüstungstypen über und lernen 34 Zaubersprüche. Intuitive Steuerung, einfache Menüführung und coole Optik runden das Hack'n'Slay-Abenteuer ab.

GBA-TEST

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE		
Hersteller	Ubisoft	2+ GESAMT
Preis	50 Euro	
Erscheint	erhältlich	

Cooles Action-RPG, dem lediglich Karte und Zweispieler-Modus fehlen.

SWORD OF MANA

Eine technisch und inhaltlich aufgebohrte Version des Rollenspiels "Mystic Quest" schickt Sie als Krieger oder Zauberin in eine farbenfrohe Fantasy-Welt. Neun Waffen, die bestimmten Angriffsarten zugeordnet sind, helfen Ihnen auf der Reise, den miesen Dark Lord zu besiegen. Zusätzlich feuern Sie acht verschiedene Zauber ab, die genauso wie Waffen und Ausrüstung verbessert werden können. Verpackt in eine spannende Story versüßt Ihnen "Sword of Mana" mit vielen Sidequests und Secrets locker einen Flug bis nach Australien. Für Turbulenzen werden dabei lediglich einige KI-Probleme und die komplizierte Bedienung des Ringmenüs sorgen.

GBA-TEST

SWORD OF MANA		
Hersteller	Nintendo	2 GESAMT
Preis	40 Euro	
Erscheint	18. März	

Episches RPG im bunten Design, das für viele Stunden an den GBA fesselt.

AKTUELLE HANDY-GAMES

N-GAGE-NEWS

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER

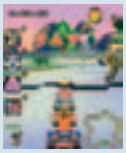
Eigentor: Der optisch ordentliche Kick krankt an einer Hakel-Steuerung sowie unausgewogenen Torhüterleistungen. Die Spielerintelligenz verdient ihren Namen nur teilweise. Zu zweit per Bluetooth macht's keinen Deut mehr Spaß, Originalnamen fehlen auch. VGA-Rat: Finger weg – "FIFA 2004" ist deutlich besser! **Note: 5**

▲ **ABSEITS:** Kaum Spaß.

AKTUELLE TERMINE

Titel	Genre	Termin
Requiem of Hell	Rollenspiel	April
Ashen	Action	Mai
Alien Front	Action	Frühjahr
Crash Nitro Kart	Rennspiel	Frühjahr
NCAA Football 2004	Football	Frühjahr
Pathway to Glory	Strategie	Frühjahr
Operation Shadow	Action	Frühjahr
Sega Rally Champ.	Rennspiel	Frühjahr
Virtua Cop	Action	Frühjahr
Die Sims brechen aus	Simulation	Sommer
Ghost Recon	Taktik-Shooter	Sommer

▲ **ACTION:** "Alienfront".



▲ **CRASH** Nitro Kart.

FINDET NEMO

Im offiziellen Spiel zum Filmhit 2003 muss man als tapferer Clownfisch-Papa Marlin vier Levels so schnell wie möglich durchschwimmen. Entgegenkommenden Fischen weicht man aus oder schiebt sie mit einem Flossenschlag zur Seite. Doch Vorsicht: Die "Fin Flips" sind nur begrenzt verfügbar.

FAZIT: Ansehnlicher Reaktionstest ohne Highlights.

JAVA
FINDING NEMO

Anbieter	www.jamba.de	4 Euro
Geräte	Nokia 3100, 3200, 3300, 6220, 6610, 7250 u.a.	3 GESAMT

◄ **AUS DEM WEG!** Als Marlin müssen Sie entgegenkommenden Fischen ausweichen. Schnell, die Uhr tickt!

BOWLEN MIT BOHLEN

In "Bowlen mit Bohlen" bringt der "Diedaa" seine Visage und markige Sprüche ein. Treffen Sie auf der "Bohlingbahn" alle Zehne, findet Dieter das "hammermäßig" – verfehlen Sie die Kegel, hält er Sie für "talentfrei". Allein oder zu zweit dürfen Sie üben, um dann gegen den "Meister" selbst anzutreten. Die Steuerung ist o.k., Langeweile stellt sich aber schnell ein.

FAZIT: Ansatzweise witziges Handy-Bowling mit Müller-Partei-Logo und Bohlen-Sprüchen.

◄ **ÜBEN!** Schnitt, Richtung und Stärke müssen Sie justieren.

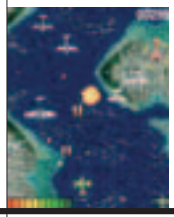
JAVA
BOWLEN MIT BOHLEN

Anbieter	www.jamba.de	4 Euro
Geräte	Java-Handys v. Nokia, Sony Ericsson Z600 u.a.	3– GESAMT

SKY DEFENDER

Hier kommen Fans klassischer Shooter auf ihre Kosten. Mit Auto-Dauerfeuer pustet man die feindlichen Flugzeuge vom Himmel. Extras bringen breiten Streuschuss, mächtigen Laserstrahl oder zielgeführte Raketen. Leider wechseln sich Umgebung und Gegner kaum ab, auch der Levelendgegner ist immer derselbe. Ein hoher Schwierigkeitsgrad erfordert gute Reaktionen.

FAZIT: Recht schwerer Shooter, dem es an Abwechslung und Höhepunkten mangelt.



◄ **ACHTUNG:** Ihre Gegner feuern knallhart zurück.

JAVA
SKY DEFENDER

Anbieter	www.jamba.de	4 Euro
Geräte	Java-Handys von Nokia	3+ GESAMT

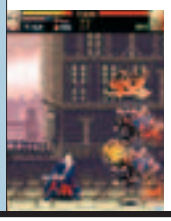
GAMES-DOWNLOAD: SO FUNKTIONIERTS

- Surfen Sie auf die www- bzw. wap-Seite des Anbieters (z.B. www.jamba.de).
- Wählen Sie Ihren Handytyp aus.
- Suchen Sie sich ein Handy-Game aus und bestellen Sie es.
- Geben Sie, falls erforderlich, Ihre Mobilnummer ein.
- Surfen Sie auf einer WAP-Seite, startet nun der Download. Bestellen Sie per Internet, erhalten Sie per SMS einen WAP-Link, unter dem Sie das gewählte Spiel herunterladen und installieren können.
- Bezahlt wird über die Handyrechnung (beim Netzanbieter), per Kreditkarte, per Premium-SMS oder über ein zuvor aufgeladenes Guthabenkonto (z.B. bei Jamba).
- Achtung: Zum eigentlichen Spielepreis kommen WAP-Gebühren für den Download. Pro Spiel, je nach Tarif, zwischen ein und zwei Euro.

NIGHTMARE CREATURES

Auf dem Handy gibt sich der PlayStation-Klassiker als blutiges 2D-Gemetzel. Ihre Gegner im Prag des Jahres 1850 sind Dutzende Zombies und Monster, die Ihre Frau Angelia gefangen halten. Dafür bestrafen Sie sie mit einem scharfen Schwert, als Extras gibt's eine Pistole oder Dynamit. Die Steuerung mit Special-Moves ist gelungen, drei Schwierigkeitsgrade motivieren.

FAZIT: Sechs Levels voller Action und eine gute Story sorgen für hohen Spielspaß. Toll!



◄ **SCHÖN:** Auch dieses Gameloft-Spiel ist technisch astrein.

JAVA
NIGHTMARE CREATURES

Anbieter	www.gameloft.de	3 Euro
Geräte	Java-Handys v. Nokia, Sharp GX20, Motorol. V300 u.a.	1– GESAMT

SPACE TAXI PINBALL

Flipper-Action fürs Handy: "Space Taxi Pinball" simuliert einen Tisch mit Bumpern, Rampen und Lämpchen. Der Flipper ist dreimal so groß wie das Handy-Display und bietet im oberen Bereich ein zweites Flipperpaar. Die Optik des Handy-Flippers stimmt, ein paar Minigames hätten aber nicht geschadet. Zudem stört eine leichte Verzögerung das Flippervergnügen.

FAZIT: Gelungener Flipper, bei dem man immer wieder gerne zur Highscore-Jagd bläst.

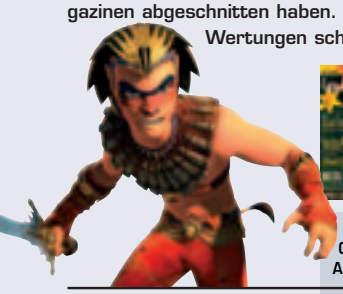
◄ **FLIPPER-SPASS:** Nicht perfekt, trotzdem unterhaltsam.

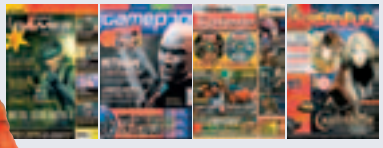
JAVA
SPACE TAXI PINBALL

Anbieter	www.jamba.de	4 Euro
Geräte	Java-Handys von Nokia	2– GESAMT

PRESSESPIEGEL

Hier sehen Sie, wie die von uns getesteten Spiele in anderen Magazinen abgeschnitten haben. So können Sie die unterschiedlichen Wertungen schnell und problemlos vergleichen.





	VIDEO GAMES AKTUELL	GAME-PRO	COMPUTER BILD SPIELE	BRAVO SCREEN-FUN
ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS	2	76		1-
CASTLE STRIKE	2+			
CASTLEVANIA	1-	81		2
DOWNHILL DOMINATION	2-	78		
FALLOUT – THE ULTIMATE COLLECTION	1-			
FINAL FANTASY X-2	2+		1,97	
GRAND THEFT AUTO: DOPPELPACK	1	92		
I-NINJA	2	80		
JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS	2+	83		
KAENA	3	74		
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	1-	88	1,75	
NIGHTSHADE	2-			
ROGUE OPS	2	75		
SACRED	1-			
SONIC HEROES	3+	71		
SPAWN: ARMAGEDDON	3+	56		
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	2+	84		
VIETCONG: FIST ALPHA	2-			
X2 - DIE BEDROHUNG	2-		2,6	

VGA PREISTIPPS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Verboten schönes und schnelles Rennspiel mit gewaltigem Tuning-Teil.

Amazon [1]	44 Euro (PC)
Karstadt [2]	44,99 Euro (PC)
Media Markt [3]	49 Euro (PC)

ANNO 1503: AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT

Tolle Aufbau-Strategie, die zu diesem Preis keinen kalt lassen sollte!

Amazon [1]	29,99 Euro
Karstadt [2]	29,99 Euro
Media Markt [3]	29,99 Euro

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Frische Genre-Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel.

Amazon [1]	39 Euro
Karstadt [2]	38,99 Euro
Media Markt [3]	44,90 Euro

PROJECT GOTHAM RACING 2

Bester Xbox-Racer mit super Fahrverhalten und top Steuerung.

Amazon [1]	47,99 Euro
Karstadt [2]	59,99 Euro
Media Markt [3]	53 Euro

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Fun-Racer, der besonders gegen Freunde nächtelangen Spielspaß garantiert!

Amazon [1]	52,99 Euro
Karstadt [2]	49,95 Euro
Media Markt [3]	54,99 Euro

GEHEIMTIPP: Im Konsolenbereich ist cd-wow.net eine sehr gute Adresse für Schnäppchenjäger, jedoch werden dort nur englische UK-Fassungen verkauft.

1) Versandkosten: Amazon.de – ab 20 Euro versandkostenfrei, ansonsten 3 Euro.

2) Die Preise von Karstadt entsprechen denen von Karstadt.de. Preise in den Verkaufshäusern können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

3) Für die Preise des Media Markts wurde das aktuelle Sortiment der Filiale Würzburg zu Grunde gelegt. Preise können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

PC-CHARTS

1	●	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
		Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
2	▲	ANNO 1503: AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT	
		Genre: Strategie	Hersteller: Sunflowers
3	●	SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN	
		Genre: Rollenspiel/Strategie	Hersteller: Jowood
4	▲	CALL OF DUTY	
		Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision
5	▲	DIE SIMS SUPER DELUXE	
		Genre: Simulation	Hersteller: EA
6	Neu	RTL SKISPRINGEN 2004	
		Genre: Skispringen	Hersteller: THQ/RTL
7	▼	FUSSBALL MANAGER 2004	
		Genre: Fußball-Manager	Hersteller: EA
8	▼	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	
		Genre: Rollenspiel	Hersteller: Lucas Arts
9	▼	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	
		Genre: Action	Hersteller: EA
10	▼	FIFA FOOTBALL 2004	
		Genre: Fußball	Hersteller: EA

Die Charts wurden ermittelt von media control

PLAYSTATION2-CHARTS

1	●	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
		Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
2	▲	FIFA FOOTBALL 2004	
		Genre: Fußball	Hersteller: EA
3	▼	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	
		Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
4	●	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	
		Genre: Action	Hersteller: EA
5	Neu	MAX PAYNE 2	
		Genre: Action	Hersteller: Rockstar
6	Neu	DIE SIMS BRECHEN AUS	
		Genre: Simulation	Hersteller: EA
7	▼	EYETOY: PLAY + KAMERA	
		Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Sony
8	Neu	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	
		Genre: Rollenspiel	Hersteller: Acclaim
9	▼	FINDET NEMO	
		Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
10	Neu	RTL SKISPRINGEN 2004	
		Genre: Skispringen	Hersteller: THQ/RTL

Die Charts wurden ermittelt von media control

XBOX-CHARTS

1	●	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
		Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
2	Neu	MAX PAYNE 2	
		Genre: Action	Hersteller: Rockstar
3	▼	PROJECT GOTHAM RACING 2	
		Genre: Rennspiel	Hersteller: Microsoft
4	●	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	
		Genre: Action	Hersteller: EA
5	▼	FIFA FOOTBALL 2004	
		Genre: Fußball	Hersteller: EA
6	▼	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	
		Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
7	▼	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	
		Genre: Taktik-Action	Hersteller: Ubisoft
8	●	TRUE CRIME: STREETS OF LA	
		Genre: Action	Hersteller: Activision
9	▲	COUNTER STRIKE	
		Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Microsoft
10	Neu	TOP SPIN	
		Genre: Tennis	Hersteller: Microsoft

Die Charts wurden ermittelt von media control

WELCHE TITEL HABEN SICH IN DEN LETZTEN WOCHEN GUT VERKAUFT?

PC-BUDGET-CHARTS

1	UNREAL TOURNAMENT 2003 (DT. VERSION)	
▲	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari
2	FINDET NEMO	
▼	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
3	MOORHUHN ADVENTURE	
Neu	Genre: Adventure	Hersteller: ak tronic
4	STRONGHOLD CRUSADER (SB)	
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: Take 2
5	HALF-LIFE: BACK TO GAMES	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi
6	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
7	ANNO 1602 – KÖNIGSEDITION	
▲	Genre: Strategie	Hersteller: ak tronic
8	FIFA FOOTBALL 2003 CLASSIC	
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA
9	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	
Neu	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
10	MAFIA	
▼	Genre: Action	Hersteller: Take 2

Die Charts wurden ermittelt von media control

PS2-PLATINUM-CHARTS

1	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
2	TEKKEN 4	
▲	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Sony
3	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	
▼	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony
4	DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	
▲	Genre: Action	Hersteller: EA
5	FINAL FANTASY X	
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony
6	BURNOUT 2	
●	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Acclaim
7	FIFA FOOTBALL 2003	
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA
8	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	
Neu	Genre: Action	Hersteller: Eidos
9	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
10	CONFLICT: DESERT STORM	
Neu	Genre: Action	Hersteller: Codemasters

Die Charts wurden ermittelt von media control

GAMECUBE-CHARTS

1	MARIO KART: DOUBLE DASH!!	
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo
2	MARIO PARTY 5	
●	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
3	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
4	MARIO PARTY 4 – PLAYER'S CHOICE	
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
5	SUPER SMASH BROS. – PLAYER'S CHOICE	
▲	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo
6	DIE SIMS BRECHEN AUS	
Neu	Genre: Simulation	Hersteller: EA
7	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	
▲	Genre: Action	Hersteller: EA
8	SUPER MARIO SUNSHINE – PLAYER'S CHOICE	
Neu	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Nintendo
9	FINDET NEMO	
▼	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
10	STAR WARS: ROGUE SQUADRON III REB.STRIKE	
●	Genre: Action	Hersteller: Lucas Arts/EA

Die Charts wurden ermittelt von media control

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

24 Stunden Online-Shoppen www.primalgames.de

PLAYSTATION 2

Grundgerät 169,99
Action Replay Max 37,99
Breitband Adapter Sony Original 37,99
Memory Card Sony Original 27,99
Baldurs Gate 2 54,99
Baphomets Fluch 3 59,99
Breath of FireDragonQuarter 39,99
Bloody Roar 4 55,99
Castlevania 3D 55,99
Conan The Dark Axe 49,99
Crash Nitro Kart 52,99
Destruction Derby Online 55,99
Die Sims brechen aus 55,99
Dragon Ball Z Budokai 2 57,99
Dynasti Tactics 2 59,99
Eye Toy Groove 39,99
Eye Toy Play + Kamera 49,99
Final Fantasy X 29,99
FiFa 04 55,99
Fussball Manager 04 49,99
Goblin Commander 44,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs 55,99
Jak 2 57,99
James Bond Everything or Nothing 56,99
Killswitch jetzt vorbestellen 56,99
Legancy oif Kain Defiance 57,99
Mafia 59,99
Max Payne 2 55,99
Maximo VS. Army of Zin 56,99
Midway Arcade Tresures 29,99
Music 3000 49,99
Medal of Honor Rising Sun 55,99
Need for Speed Underground 55,99
Pro Evolution Soccer 3 57,99
R:Racing 55,99
Ratchet&Clank 2 49,99
RogueOps 55,99
Secret Weapon over Normandy 57,99
Socom Navi Seals 2 jetzt vorbestellen 59,99
Sonic Heros 59,99
Spawn Armaggedon jetzt vorbestellen 54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 59,99
Swat Global Strike 54,99
This is Football 04 jetzt vorbestellen 57,99
Terminator 3 29,99
Tony Hawk Underground 57,99
True Crime 56,99
Unlimited Saga 59,99
Wrath Unleashed 57,99
WWE Smack Down! 5 39,99
XIII 29,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses 57,99

most Wanted

Playstation 2 56,99 – Legende März
GameCube 57,99 – Limited Edition
X-Box 59,99 – ab mitte März

GAME CUBE

Grundgerät 89,99
Action Replay 39,99
Die Sim brechen aus 55,99
Dragon Ball Z Budokai 49,99
FiFa 04 55,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs 55,99
James Bond Everything or Nothing 56,99
Kirby´s Air Ride 56,99
Lost Kingdome 2 57,99
Mario Kart 55,99
Medal of Honor Rising Sun 55,99
Mario Party 5 57,99
Need for Speed Underground 55,99
Pikmin 2 jetzt vorbestellen 57,99
P.N.03 56,99
Rebel Strike 55,99
RogueOps 55,99
Sonic Heros 57,99
Spawn Armaggedon jetzt vorbestellen 54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 59,99
SSX 3 55,99
Soul Calibur 2 55,99
Tony Hawk Underground 57,99
True Crime 56,99
Worms 3D 59,99
XIII 59,99
Zelda the Windwaker 49,99

X-BOX

Grundgerät Crystal 195,00
Grundgerät +Halo&Midtown 195,00
Grundgerät +Splinter&BruteF. 189,99
Amped 2 56,99
Armed&Dangerous 56,99
Arx Fatalis 59,99
Baldurs Gate 2 54,99
Baphomets Fluch 3 59,99
BDFL Manager 04 56,99

Besuchen Sie auch unseren Shop! Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen! EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

Beyond Good&Evil 29,99
Conan The Dark Axe 57,99
FallOut Brotherhood of Steel 54,99
Fifa 04 55,99
Fussbal Manager 04 55,99
Halfe Live Counter Strike 55,99
Herr der Ringe Rückkehr des König 55,99
Legancy of Kain Defiance 57,99
Mafia 59,99
Max Payne 2 55,99
Medal of Honor Rising Sun 56,99
Morrowind Gothy 44,99
Need for Speed Underground 55,99
Projekt Gotham 2 56,99
Sonic Heros 57,99
Spawn Amaggedon jetzt vorbestellen 54,99
StarWars Knight of the Old Republic 55,99
Steel Battalion 189,99
Terminator 3 29,99
Tony Hawk Underground 57,99
True Crime 56,99
Unreal 2 57,99
Wrath Unleashed 57,99
XIII 29,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät GBA SP 129,99
Advance Wars 2 39,99
Final Fantasy Tactic 39,99
Golden Sun 2 39,99
Sword of Mana 39,99
Yu Gi Oh 39,99

auch im Programm:

PLAYSTATION
PC COMIOM
NOKIA N-GAGE
DVD/ANIME DVD
TRADING CARDS

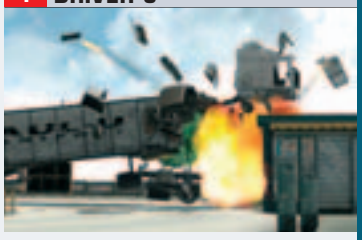
02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme 2,50 Porto+Post-NN & Zahlscheingebühr .Versand per Vorkasse 2,50 Euro Porto und sonst nichts Preisänderungen vorbehalten.
Ab einem Software-Bestellwert von 99 EUR Portofrei , bei Nachnahme Sendungen entfallen nur noch die Post NN & Zahlschein Gebühr .

VGA MOST WANTED

DIE TOP 5

1 DRIVER 3

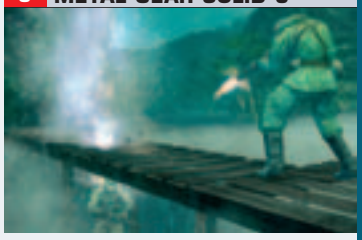


▲ **FLUCHT:** Auch diesen Monat liegt "Driver 3" ganz klar vorne.

2 GRAN TURISMO 4

▲ **WINDSCHATTEN:** Kein anderes PS2-Spiel wird so heiß erwartet.

3 METAL GEAR SOLID 3



▲ **ERFOLGSSPUR:** Snake pirscht sich auf leisen Sohlen nach vorne.

4 DOOM 3

▲ **BLECH:** Erneut hat "Doom 3" das Treppchen ganz knapp verpasst.

5 HALO 2

▲ **RÜCKKEHR:** Nach einer Pause ist "Halo 2" wieder in den Top 5 zurück.

Leser-Charts zum Mitmachen & Gewinnen

Hier kommen Sie zum Zug! Lassen Sie uns wissen, welche Spiele zurzeit Ihre Favoriten sind und auf welche Sie besonders gespannt warten und gerne mehr darüber lesen würden. Für Ihre Mitarbeit wollen wir uns auch bedanken: Jeden Monat haben Sie die Chance, aktuelle Spielehits zu gewinnen.

LESER-TOP-TEN

			Erscheint:	Vormonat:
1	DRIVER 3			
	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Atari	Juni 2004	1.Platz
2	GRAN TURISMO 4			
	Genre: Rennspiel	Hersteller: Sony	Sommer 2004	2. Platz
3	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER			
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Konami	2004	5. Platz
4	DOOM 3			
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision	Frühjahr 2004	3. Platz
5	HALO 2			
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Microsoft	2004	6. Platz
6	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW			
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft	März 2004	4. Platz
7	HALF-LIFE 2			
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	2004	5. Platz
8	HITMAN 3: CONTRACTS			
	Genre: Action	Hersteller: Eidos	April 2004	–
9	RESIDENT EVIL 4			
	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Capcom	2004	8. Platz
10	FAR CRY			
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Ubisoft	März 2004	–

Wir wollen's von Ihnen wissen!

Verraten Sie uns Ihre derzeitigen Lieblingsspiele und sagen Sie uns, welche Titel Sie besonders sehnsüchtig erwarten und welche Genres Sie bevorzugen. Damit helfen Sie uns, Videogames Aktuell noch besser auf Ihre persönlichen Interessen hin auszurichten.

Ihre Aufgabe dabei ist ganz einfach: Füllen Sie den Abschnitt unten vollständig aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen Sie ihn in einen Brief und schicken Sie ihn dann an unsere Adresse – schon haben Sie die gute Tat des Tages hinter sich! Wenn Sie die VGA ungern zerschnippeln, können Sie es natürlich auch auf ein Blatt Papier übertragen.

Vergessen Sie dabei aber auf keinen Fall, Ihre Anschrift samt Telefonnummer anzugeben! Als Belohnung für die Mühen verlosen wir zehn Mal je zwei aktuelle Spitzenspiele, die Sie sich sogar selbst aussuchen dürfen.

20 SPITZEN-SPIELE zu gewinnen

Einsendeschluss: 7.4.2004

Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NAME, VORNAME:

STRASSE:

ORT:

TELEFON: ALTER:

Videogames Aktuell
Kennwort "Most Wanted 0404"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

VGA MOST WANTED

ICH SPIELE DERZEIT: PLATTFORM

	PC	PS2	Xbox	GC
	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐

Nennen Sie bitte hier Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele – und geben Sie an, auf welcher Plattform Sie diese spielen.

ICH WARTE AUF: PLATTFORM

	PC	PS2	Xbox	GC
	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐

Verraten Sie uns hier, auf welche drei Spiele Sie derzeit besonders sehnsüchtig warten. Bitte auch hier das System markieren.

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

☐ Action	☐ Sport	☐ Rennspiel
☐ Ego-Shooter	☐ Adventure	☐ Taktik/Strategie
☐ Simulation	☐ Jump'n'Run	☐ Beat'em-Up/Wrestling
☐ Action-Adventure	☐ Taktik-Shooter	☐ Rollenspiel
☐ Horror-Adventure	☐ Aufbaustrategie	☐ Trendsport

Kreuzen Sie die Spielgattungen an, die Sie besonders gerne zocken. Sie dürfen so viele nennen, wie Sie wollen.

WENN ICH GEWINNE, DANN BITTE: _____

Vergessen Sie nicht, hier die beiden Spiele zu nennen, die Sie gerne gewinnen möchten. Unbedingt das Wunsch-System angeben!

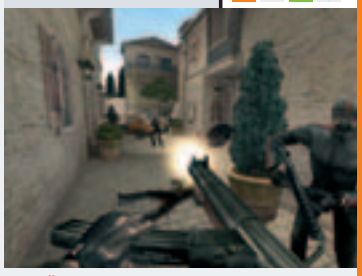
VGA AKTUELLE TERMINE

HIGHLIGHTS

PC

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Action-Adventure



▲ **MÄRZ:** In Kürze erscheint das Shooter-Rollenspiel auch bei uns.

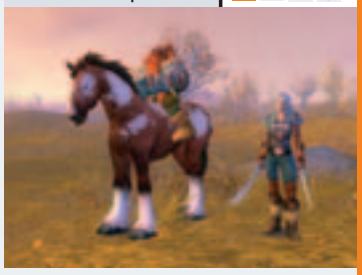
FAR CRY

Ego-Shooter

▲ **MÄRZ:** Sensations-Shooter aus Coburg – wir freuen uns drauf!

WORLD OF WARCRAFT

Online-Rollenspiel



▲ **MAI:** Fürchte dich, "Everquest 2", hier kommt eine MMORPG-Granate!

DIE SIMS 2

Simulation

▲ **SEPTEMBER:** Die überfällige Kult-Fortsetzung verzögert sich weiter.

PC

Auf den leistungsstarken und hochauflösenden PCs sind vor allem Ego-Shooter und die vielen Strategie- und Rollenspiel-Varianten zu Hause.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Battlefield Vietnam	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪
Beyond Devinity	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Böse Nachbarn 2	Adventure	BigBen	✪✪✪
Counter-Strike: Condition Zero	Taktik-Shooter	Vivendi	✪✪✪✪
Deus Ex: Invisible War	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪
Dragon's Lair 3D	Adventure	Ubisoft	✪
Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Knights of the Temple	Action	TDK	✪✪✪✪
Painkiller	Action	Dreamcatcher	✪✪✪✪
Rainbow Six 3: Athena Sword	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Söldner: Secret Wars	Taktik-Shooter	BigBen	✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪
Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Atari	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Colin McRae Rally 04	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Law & Order 2	Adventure	Dreamcatcher	✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Advent Rising	Action	Vivendi	✪✪✪
Black & White 2	Strategie	Electronic Arts	✪✪✪✪
Blowout	Action	Vivendi	✪✪✪
Die Sims 2	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪
Dragon Empires	Rollenspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Drake	Action	Vivendi	✪✪✪
DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪
EverQuest II	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	✪✪✪✪
Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪✪
Hitman 3: Contracts	Stealth-Action	Eidos	✪✪✪✪
Joint Operations: Typhoon Rising	Action	Electronic Arts	✪✪✪
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	✪✪✪
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪
Men of Valor: The Vietnam War	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪
Middle-Earth Online	Online-Rollenspiel	Vivendi	✪✪✪✪
Operation Flashpoint 2	Action	Codemasters	✪✪✪✪
Perimeter	Strategie	Codemasters	✪✪✪
Rome: Total War	Strategie	Activision	✪✪✪✪
Silent Hunter 3	Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪
Soldiers: Heroes of World War II	Ego-Shooter	Codemasters	✪✪✪
Stalker: Oblivion Lost	Ego-Shooter	THQ	✪✪✪✪
The Matrix Online	Action	Ubisoft	✪✪✪✪
Tribes Vengeance	Action	Vivendi	✪✪✪
Vampire: Die Maskerade – Bloodlines	Rollenspiel	Activision	✪✪✪✪
Wartime Command	Strategie	Codemasters	✪✪✪
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	✪✪✪✪

VGA AKTUELLE TERMINE

PLAYSTATION2

Der unangefochtene Marktführer im Konsolenbereich ist Sony. Aus diesem Grund erscheinen für die PS2 auch die meisten Spiele.

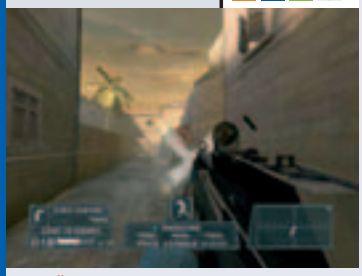
TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
.hack Vol. 1	Rollenspiel	Atari	✪✪✪
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪✪
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Die Sims Platinum	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	✪✪✪
Ghost Recon: Jungle Storm	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Glass Rose	Adventure	Capcom	✪✪✪
Goblin Commander	Strategie	BigBen	✪✪✪✪
MegaMan X7	Action	Capcom	✪✪✪
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	✪✪✪
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	✪✪✪
Nightshade	Action	Atari	✪✪✪
R: Racing Evolution	Rennsimulation	Namco	✪✪✪
Rainbow Six 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
R-Type Final	Shoot'em-Up	BigBen	✪✪✪
Socom II: U.S. Navy SEALs	Taktik-Shooter	Sony	✪✪✪✪
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	✪✪✪
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
This Is Football 2004	Fußball	Sony	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Firefighter F.D. 18	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Project Zero 2: Crimson Butterfly	Horror-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪
Rise to Honour	Action-Adventure	Sony	✪✪✪✪
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Van Helsing	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Ape Escape Olympia	Geschicklichkeit	Sony	✪✪✪✪
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪✪
Final Fantasy 12	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪✪
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	✪✪✪✪
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	✪✪✪✪✪
Grand Theft Auto 5	Action	Take 2	✪✪✪✪✪
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪
Hitman 3: Contracts	Stealth-Action	Eidos	✪✪✪✪✪
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	✪✪✪✪
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪✪
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪✪
Pro Evolution Soccer 4	Fußball	Konami	✪✪✪✪✪
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
Singstar	Musikspiel	Sony	✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	✪✪✪✪

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

RAINBOW SIX 3

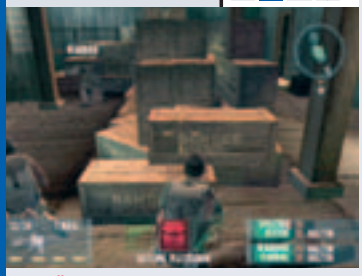
Taktik-Shooter



▲ **MÄRZ:** Endlich dürft ihr auch auf der PS2 dem Terror ein Ende bereiten.

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

Taktik-Shooter



▲ **MÄRZ:** Headset aufgesetzt und ab ins nächste (Online-)Gefecht!

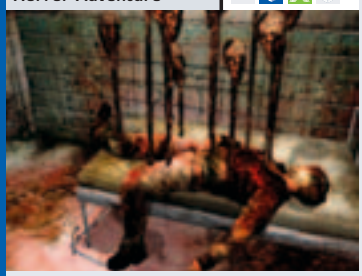
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Stealth-Action

▲ **SOMMER:** Für die Xbox kommt's im März, für die PS2 erst im Sommer.

SILENT HILL 4: THE ROOM

Horror-Adventure



▲ **ENDE 2004:** Lust auf Ekel-Horror? Einen Trailer gibt's hier: sh2004.com

HIGHLIGHTS

XBOX

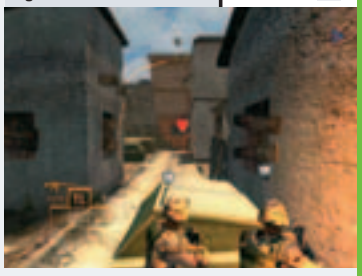
GOBLIN COMMANDER

Strategie

▲ **MÄRZ:** Fantasy-Strategie muss nicht immer "Herr der Ringe" heißen.

FULL SPECTRUM WARRIOR

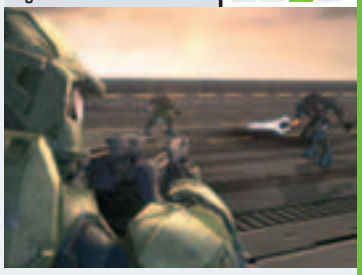
Ego-Shooter



▲ **APRIL:** Sehr taktischer Team-Shooter, auf den Sie sich freuen dürfen.

HALO 2

Ego-Shooter



▲ **MAI:** Mehrmals verschoben, ist auch der neue Termin nicht garantiert.

FABLE

Rollenspiel

▲ **HERBST:** Auch dieses ambitionierte Rollenspiel verschiebt sich andauernd.

XBOX

Microsofts Xbox lockt in diesem Jahr mit hochwertigen Exklusiv-Titeln. Aber auch Multiformat-Spiele machen hier oft die beste Figur.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪
Carve	Trendsport	Take 2	✪✪✪
Deadman´s Hand	Shoot'em-Up	Atari	✪✪✪
Deus Ex: Invisible War	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪
Goblin Commander	Strategie	BigBen	✪✪✪
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	✪✪✪
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	✪✪✪
R: Racing Evolution	Rennsimulation	Namco	✪✪✪
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Jump'n'Run	THQ	✪✪
Silent Scope Complete	Simulation	Konami	✪✪✪
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
Steel Battalion: Line of Contact	Action	Capcom	✪✪✪
Tenchu: Return from Darkness	Action	Activision	✪✪✪
World Championship Pool	Billard	BigBen	✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Full Spectrum Warrior	Taktik-Shooter	THQ	✪✪✪
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	✪✪✪✪
Van Helsing	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN 2004			
100 Bullets	Action	Acclaim	✪✪✪
Area 51	Ego-Shooter	Konami	✪✪✪
BC	Adventure	Microsoft	✪✪✪
Blowout	Action	Vivendi	✪✪✪
Conker: Live and Uncut	Action	Microsoft	✪✪✪
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪
DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪
Fable	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪✪
Fast & Furious	Action-Rennspiel	Vivendi	✪✪✪
Fight Club	Action	Vivendi	✪✪✪
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪
Hitman 3: Contracts	Stealth-Action	Eidos	✪✪✪✪
Kameo: Elements of Power	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Ninja Gaiden	Action	Microsoft	✪✪✪
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Action	Codemasters	✪✪✪
Painkiller	Action	Dreamcatcher	✪✪✪
RalliSport Challenge 2	Offroad-Rennspiel	Microsoft	✪✪✪
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪
Sudeki	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪
The Red Star	Action	Acclaim	✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪

HIGHLIGHTS

GAMECUBE

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Simulation

▲ **MÄRZ:** Wie schön das Leben sein kann, zeigt diese putzige Simulation.

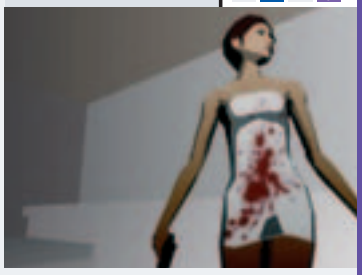
METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Action-Adventure

▲ **MÄRZ:** Snakes GameCube-Debüt ist viel mehr als nur ein "MGS"-Remake.

KILLER 7

Action-Adventure



▲ **ENDE 2004:** Nach "Resident Evil" das nächste Meisterwerk von Mikami?

PIKMIN 2

Stragegie

▲ **HERBST:** Die Fans des Strategie-knallers müssen sich noch gedulden.

GAMECUBE

Der kleine Powerwürfel von Nintendo hat etliche gute Spiele in der Pipeline. Außerdem lässt er sich prima mit dem Game Boy Advance verbinden.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Barbarian	Beat'em-Up	Avalon	✪✪✪
Disney's Tricky Micky	Jump'n'Run	Capcom	✪✪
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	Nintendo	✪✪✪✪
Goblin Commander	Strategie	BigBen	✪✪✪✪
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪
Knights of the Temple	Action	TDK	✪✪✪✪
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
R: Racing Evolution	Rennsimulation	Namco	✪✪✪
Robocop	Action	Avalon	✪✪
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Jump'n'Run	THQ	✪✪
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	BigBen	✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Pokémon Channel	Geschicklichkeit	Nintendo	✪✪✪✪✪
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Asterix & Obelix XXL	Geschicklichkeit	Atari	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Freaky Flyers	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
Freestyle MetalX	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
Killer 7	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	Vivendi	✪✪✪
Mario Golf: Toadstool Tour	Golf	Nintendo	✪✪✪✪
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪
Pokémon Colosseum	Beat'em-Up	Nintendo	✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪✪
Virtua Fighter Quest	Action-Adventure	Sega	✪✪✪✪

GAME BOY ADVANCE

Auf dem Nintendo Handheld werden gerne Klassiker alter Videospiel-Tage umgesetzt. Aber auch aktuelle Titel gibt es reichlich.

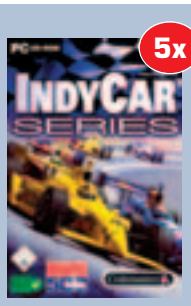
TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Aladdin	Jump'n'Run	Capcom	✪✪✪
Disney's Magical Quest 3	Jump'n'Run	Capcom	✪✪✪
Megaman Battle Chip Challenge	Action-Strategie	Capcom	✪✪✪✪
Rayman 3	Jump'n'Run	Ubisoft	✪✪✪✪
Sabre Wulf	Action-Adventure	THQ	✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Sword of Mana	Rollenspiel	Nintendo	✪✪✪✪
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪
Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004	Strategie	Konami	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Metroid Zero Mission	Action	Nintendo	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Boktai: The Sun Is In Your Hand	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪

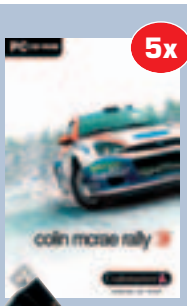
DAS VGA-GEWINNSPIEL

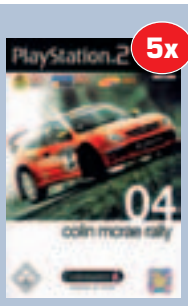
Beantworten Sie einfach unsere Frage und gewinnen Sie einen von über 40 Preisen von Codemasters, MadCatz, Fanta und vielen anderen!

CODEMASTERS

Dicke Rennspiel-Pakete stellt Motorsport-Experte Codemasters zur Verfügung. Fünf Gewinner erhalten jeweils die PC-Versionen von "Indy Car Series" und "Colin McRae Rally 3". Um die Fortschritte sofort selbst vergleichen zu können – gibt's jeweils gleich noch das nagelneue "Colin McRae Rally 4" mit dazu. Doch auch PS2-Besitzer müssen nicht darben: Für die verlosen wir ebenfalls fünf Exemplare des vierten "Colin"-Teils.







GESAMTWERT 950 €

FANTA

Blau werden ganz ohne Alk – die neue "Fanta Berry Blue" macht's möglich. Da Spielen bekanntlich durstig macht, spendiert Ihnen Fanta ein Quartal lang jeden Monat vier Kästen der spritzigen Erfrischung – Lieferung frei Haus natürlich. Zusätzlich bekommt der Gewinner noch eine stylishe "Berry Blue"-Uhr.

GESAMTWERT 250 €

GESAMTWERT 580 €

MADCATZ

Erstklassige und zudem todschicke Controller gibt's von MadCatz zu gewinnen. Vier Mal verlosen wir das supercoole "RetroCon", bei dem nicht nur Nostalgiker leuchtende Augen bekommen. Es leuchtet auch das "LumiCon" selbst mit seinem LED-bestückten, transparenten Gehäuse, das es für die PS2 ebenfalls vier Mal zu gewinnen gibt. Und weitere drei Mal bringen wir schließlich das erstklassige "MC 2"-Lenkrad in der Multiplattform-Version unters Volk, inklusive Synetics "World Racing".

Beantworten Sie folgende Preisfrage:

Wie viele Euro sind die Preise auf dieser Seite zusammen wert?

■ Teilnahme per Postkarte:
Schreiben Sie den Lösungsbetrag auf eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH • VGA-Gewinnspiel März
Max-Planck-Strasse 13
97204 Höchberg

■ Teilnahme per SMS:
Schreiben Sie den Lösungsbetrag in eine SMS und schicken Sie diese an die Nummer 82098. Bitte nur ein SMS-Code pro SMS.

Lösungsbetrag
per SMS an 82098

Synapsy, 0,49 €/SMS, gesamt 0,98 €(2SMS),
Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss: 7.4.2004. Mitarbeiter von CyPress, Coca Cola, Codemasters, MadCatz und Synetics dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIVERSE

Auch diesmal trennen wir uns wieder von allerlei Software, die bei Ihnen zu Hause besser aufgehoben ist als hier bei uns. Einen Krempel-Alarm müssen Sie aber nicht befürchten: Ausschließlich hochwertige Spiele werden unsere heiligen Hallen verlassen – versprochen!

GESAMTWERT 500 €

TESTKOMPETENZ VGA

Die Testexperten von "Videogames Aktuell" verfügen über langjährige Erfahrung im Beurteilen von Video- und PC-Spielen. Bevor sie zu ihrem Urteil kommen, werden die Spiele ausführlich gespielt und anhand verschiedener Kriterien bewertet. Das Resultat dieses Testvorgangs finden Sie übersichtlich aufbereitet im Kasten "Testergebnis", der am Ende jedes Spieletests zu finden ist.

▲ **TESTLABOR:** Hier leben Kabel, Konsolen und Kompetenz friedlich zusammen. PS2, Xbox, GameCube, GBA und PC an einem Tisch vereint.

VGA TOP-HIT: Nur besonders gute Spiele erhalten unsere begehrte Auszeichnung zum "Top-Hit".

Der "Top-Hit" ist ein Garant für exzellenten Spielspaß und Unterhaltung. Um dieses Prädikat zu erhalten, müssen die Spiele inhaltlich, technisch und spielerisch höchsten Ansprüchen genügen. Spiele mit dieser Auszeichnung können Sie praktisch ungesehen kaufen.

HALBER PREIS: Fast alle Anbieter legen Spiele nach einiger Zeit günstiger auf. Egal ob als Platinum, Classic oder unter einer anderen Bezeichnung – hier finden Sie Top-Spielspaß zum kleinen Preis.

ADD-ON: Auch Add-ons versprechen Spielspaß zum kleinen Preis. Allerdings benötigen Sie meist das ursprüngliche Spiel, auf dem das Add-on basiert. Nur in seltenen Fällen können Sie die Erweiterung ohne Original spielen.

FINGER WEG: Der Name ist Programm! Mit diesem Zeichen wollen wir Sie vor Spielspaßbremsen warnen, die sich hinter klangvollen Namen verbergen. Seien Sie also vorsichtig, selbst wenn Sie das Thema eigentlich interessiert!

DAS TESTERGEBNIS

TERMINE UND PREISE: Hier sehen Sie, ob und wann das getestete Spiel für die einzelnen Systeme erscheint. Ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich: Der ungefähre Verkaufspreis pro System.

ZU BEACHTEN: Sollte es bei einem Spiel von Plattform zu Plattform gravierende Unterschiede geben, machen wir Sie an dieser Stelle auf diesen Umstand aufmerksam.

PC: HARDWARE-ANFORDERUNG: Bei PC-Titeln geben wir an, welchen Rechner Sie für vollen Spielspaß mindestens haben sollten.

Einsteiger	Standard	High-End
Proz. 800 MHz	Proz. 1,4 GHz	Proz. 3,0 GHz
RAM 128 MB	RAM 256 MB	RAM 512 MB
TNT2/Geforce 1	Geforce 2/4MX	Ati Radeon 9800

AUSSTATTUNG: Welche Hardware unterstützt das Spiel? In welcher Sprache sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe? Mit welcher Spieldauer kann man ungefähr rechnen? Und wann und wie oft im Spiel kann man abspeichern?

PRO UND CONTRA: Nichts ist perfekt. Auch nicht die von uns getesteten Spiele. An dieser Stelle nennen wir nochmals ihre wichtigsten Vor- und Nachteile. Und decken schonungslos auf, was gut und was voll daneben ist.

TECHNIK: Weisen Bild oder Ton Besonderheiten auf, beschreiben wir diese hier. Hier finden Sie Hinweise auf 50/60Hz-Umschaltung, auf besonders beeindruckenden Sound oder auf ein flimmerfreies Erscheinungsbild.

FAZIT UND NOTE: Das Spiel in der Kurzzusammenfassung, sowie die finale Bewertung im Schulnotensystem und die Einzelnoten für Grafik und Sound.

TESTERGEBNIS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Bis Redaktionsschluss lag uns nur die PS2-Version vor, größere Unterschiede der Versionen erwarten wir nicht.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	☑ (nur PS2 + PC)
Langzeitmotivation	Hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.needforspeed.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☑
Lightgun	☐	Headset	☑
Tastatur	☑	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Rennen
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	30-40 Std.

Pro & Contra:
▲ Fast zu schön um wahr zu sein
▲ Tunen und Stylen bis der Arzt kommt
▲ Viele Abkürzungen und geheime Stellen
▼ Etwas wenig Autos und Strecken

Bild: Flimmerfreies Bild, flüssige Grafik, kein 16:9-Modus. — GRAFIK 1

Ton: Top-Soundtrack, eintönige Motorensounds, Pro Logic II, THX-zertifiziert. — SOUND 1–

WERTUNG 1

Grandioser Action-Racer mit umfangreichem Tuning-Part und spannenden Stadtstrecken. Verboten schnell und illegal schön!

INHALT

SPIELE IM TEST

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	44	PC, Xbox
SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS	46	PS2
MAFIA	48	PC, PS2, Xbox
WHIPLASH	50	PS2, Xbox
METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES	52	GC
FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES	53	GC
KNIGHTS OF THE TEMPLE	54	PC, PS2, Xbox, GC
FORBIDDEN SIREN	56	PS2
COLIN MCRAE RALLYE 4	58	PC, PS2, Xbox
PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION	58	PS2, Xbox, GC
WEITERE GETESTETE SPIELE	59	
BUDGETTESTS/ADD-ONS		
SILENT HILL 3	60	PC, PS2
BEYOND GOOD & EVIL	60	PC, PS2, Xbox, GC
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2	62	PC, PS2
XIII	62	PC, PS2, Xbox, GC
DEUS EX	64	PC, PS2
WEITERE BUDGET-HIGHLIGHTS	64	

ALTERSFREIGABE

Hier sehen Sie, für welches Alter das getestete Spiel von der USK (www.usk.de) freigegeben ist. Folgende Alterseinstufungen sieht das Gesetz vor:

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG. Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Spiele, die auch Gegnerschaft und Wettbewerb beinhalten, wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich, so dass keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch ihre Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu stressig für Vorschulkinder. Oft sind sie ab 8-10 Jahren auch komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Hier spielen kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle, deren Bewältigung man Grundschulkindern nicht mehr zumuten möchte. Den 12-15jährigen dagegen wird durchaus zugetraut, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spielangebot zu reflektieren. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgeräteschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spielverhalten und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingestuften Titeln für Heranwachsende im mittleren Schulalter besonders aufgrund von zurückhaltender Visualisierung von Kampffolgen möglich und wahrscheinlich.

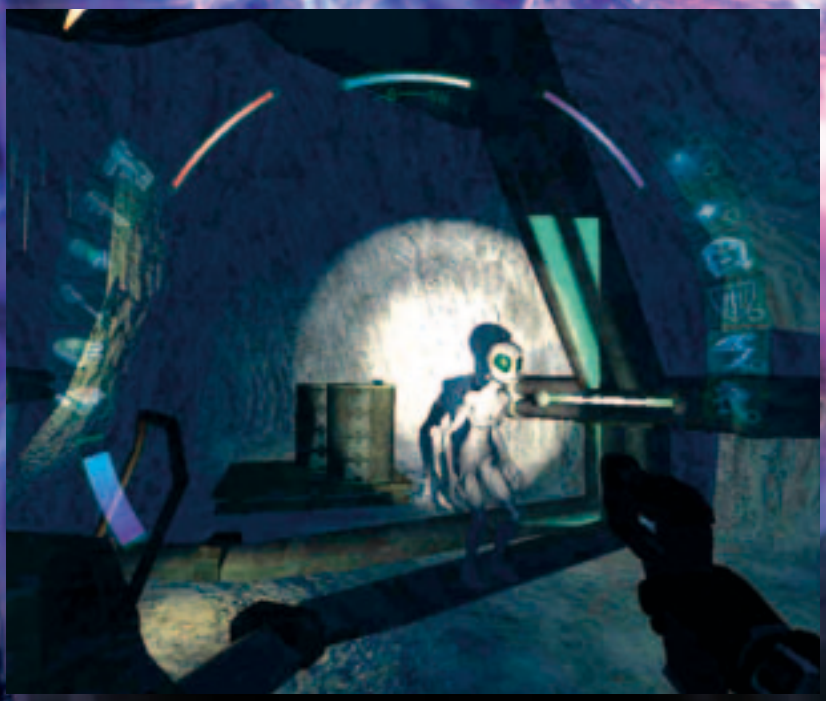
Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Rasante bewaffnete Action, mitunter auch gegen menschenähnliche Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Spielgeschehen. Für die Bewertung ist von Bedeutung, ob dennoch ausreichende Distanz von angebotenen Denk- und Handlungsmustern aufgebaut werden kann.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG. Das gesamte einseitig gewalttrchtige Spielkonzept sowie die effektvoll programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von Action (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Die Gutachtergremien gelangen zu der Überzeugung, dass bei Einreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) nach Erscheinen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre.

DEUS EX 2 INVISIBLE WAR

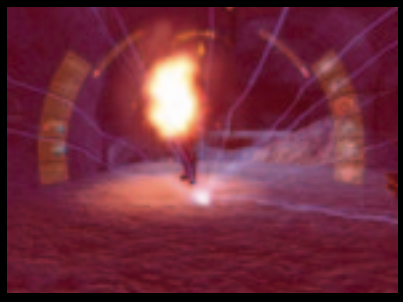
PC

Sci-Fi-Abenteuer in düsterer Endzeit-Kulisse – entscheiden Sie den Spielverlauf!



▲ **LICHT UND SCHATTEN:** In der Antarktis ist es nicht nur bitterkalt, tief unter dem Eis treffen wir auch auf ein mysteriöses Alien. Die glitzernde Grafikkulisse dieser düsteren Eiswelt zählt übrigens zu einer der schönsten im ganzen Spiel.

▲ **ÜBERSICHTLICH:** Auch der obere Stadtteil von Kairo ist nicht besonders groß.



▲ **ERWISCHT:** Mit einer EMP-Granate legen wir sämtliche elektrisch betriebenen Gerätschaften in der Umgebung lahm.

Wenn es darum geht, ein Videospiel zu entwickeln, in dem nahezu alles möglich ist, in dem sich selbst die Hauptfigur individuell weiterentwickelt, dann stoßen die meisten Programmierer recht schnell an Grenzen. Dennoch haben sich einige namhafte Entwickler genau diese spielerische Freiheit zum Ziel gesetzt. Einer von ihnen ist Warren Spector. Sein bislang erfolgreichster Titel ist "Deus Ex" – vor vier Jahren als "Spiel des Jahres" ausgezeichnet. Nun soll der Nachfolger mit dem Zusatztitel "Invisible War" die Thronfolge antreten.

STORY: Die Handlung von "Invisible War" spielt gut 20 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils. Die Videosequenz startet in Chicago und zeigt das Ausbildungslager der Tarsus-Akademie – einer Art Schule für Sci-Fi-Agenten. Als ein Terrorist in den Straßen von Chicago eine verheerende Waffe zündet, geht es rund.

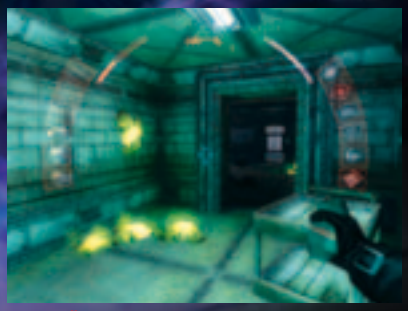
Innerhalb kürzester Zeit verwandelt sich die Stadt in einen riesigen Haufen kalter Asche. Buchstäblich in letzter Sekunde entkommen einige Angestellte der Tarsus-Akademie und flüchten mit dem Helikopter zur Niederlassung im benachbarten Seattle. Darunter auch die Hauptfigur des Spiels, Alex Denton. Doch auch hier überschlagen sich die Ereignisse: Eine Schülerin namens Billie Addams zeigt Alex, dass es sich bei der vermeintlichen Schule um eine Forschungseinrichtung handelt, die mit diversen Implantaten an ihren Schülern herumexperimentiert. Und als wäre das alles nicht schon mehr als genug, wird die Einrichtung auch noch von einer Ordens-Gruppe angegriffen.

SPIEL: Verwirrt fliehen Sie als Alex Denton aus dem Gebäude. Dabei werden Ihnen die Fähigkeiten Ihrer Hauptfigur erklärt. Sie lenken Alex aus der Ego-Perspektive. Er kann springen, kriechen oder mit aufgesammelten Waffen auf näher kommende Feinde schießen. Sehr eingängig ist der Inventar-Bildschirm. Dieser zeigt jederzeit, was sich in Ihren Taschen befindet.

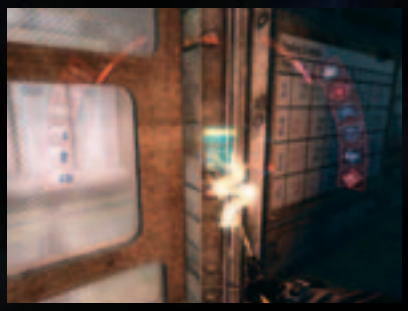
Außerdem können Sie hier noch spezielle Fähigkeiten ausbauen. Dafür benötigen Sie lediglich spezifische Implantate, die in den Welten verstreut liegen. Werden diese im Menü installiert, regeneriert sich zum Beispiel auf Knopfdruck Ihre Lebensenergie, Sie können sich unsichtbar machen oder Drohnen aktivieren, die automatisch Giftpfeile auf die Gegner abfeuern.

Das alles zehrt allerdings heftig an Ihrem Energiespeicher, der sich nur über spezielle Energiezellen oder an Reparatur-Robotern wieder aufladen lässt. Ausgestattet mit derartigen

▲ **VORSICHT:** Direkte Schusswechsel mit den Gegnern kosten viel Lebensenergie.

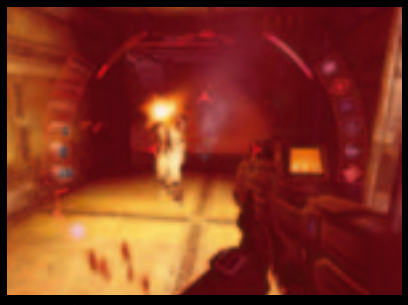


▲ **GEFÄHRLICH:** Um dieses grüne Zeug sollten Sie besser einen Bogen machen.



▲ **GESCHICKT:** Mit einem Multitool lassen sich fest verschlossene Türen leicht öffnen.

▲ **PANZERKNACKER:** Wenn es hart auf hart kommt, braucht man die richtige Ausrüstung. In diesem Fall haben Sie gegen den Roboter nur dann eine Überlebenschance, wenn Sie diesen mächtigen Raketenwerfer im Gepäck haben.



▲ **AUTSCH:** Aktivieren wir jetzt nicht schleunigst unser Heil-Implantat, gibt unser tapferer Held gleich den Löffel ab.

▲ **OBACHT:** Solange wir uns nicht sicher sind, ob dieses Alien Freund oder Feind ist, sollten wir unsere Granate nicht werfen.

Hilfsmitteln müssen Sie nun entscheiden, welcher Gruppe Sie sich anschließen. So sollen Sie zum Beispiel für Tarsus den Tresor in einem Penthouse knacken oder für die Omar, eine Gruppe von Händlern, den Körper eines Außerirdischen im gut bewachten Keller eines Nachtclubs scannen.

Wie Sie diese kniffligen Aufgaben lösen, bleibt Ihnen überlassen. Es stehen verschiedene Lösungswege zur Auswahl. Sie können diplomatisch vorgehen und mit den betreffenden Personen sprechen oder die Unholde einfach mit Ihren Waffen niederstrecken. Soll niemand etwas von Ihrer Gegenwart bemerken, machen Sie sich kurzerhand unsichtbar oder pirschen sich von Schatten zu Schatten bis zum jeweiligen Missionsziel vor. Leider bekommen Sie von fast allen Personen derartige Aufträge, so dass Ihr Notizbuch im Inventar-Menü schnell überquillt und Sie nicht mehr so recht wissen, was wirklich wichtig ist.

Während des Abenteuers laufen Sie durch eine Grafikkulisse, die zwar wenig detailliert ist, dafür aber mit schönen Licht- und Schatteneffekten aufwartet. Ärgerlich: Die Levels sind in relativ kleine Bereiche unterteilt, zwischen denen das Spiel jedes Mal nachlädt. Oft laufen Sie nur wenige Schritte, ehe Sie wieder den Ladebildschirm betrachten müssen. Richtig hässlich fanden wir auch die stocksteifen Animationen der Spielfiguren. Selbst bei Zwischensequenzen bewegen sie sich nicht annähernd wie echte Menschen. Nicht besonders zweckmäßig erschien uns auch die Physik-Engine. Gerade größere Objekte, die zum Beispiel einen Luftschacht verdecken, sind zu schwer und lassen sich ohne das richtige Implantat nicht anheben. Rempelt man aber nur leicht dagegen, kullert das vermeintlich schwere Objekt zur Seite, als wäre es aus Styropor.

FAZIT: "Invisible War" ist zweifelsohne ein sehr gutes Videospiel. Mit der individuellen Charakterentwicklung und dem flexiblen Spielablauf kommt sofort wieder das "Alles ist möglich"-Gefühl auf, das den Vorgänger so interessant gemacht hat – auch wenn manchmal zu viele Missionen im Notizbuch stehen.

Aber im Vergleich zu Teil eins wurde bei der Präsentation leider nur wenig verbessert. Vor allem in den Zwischensequenzen stehen die Figuren stocksteif da. Zudem ist das Physik-System, das alle Gegenstände realistisch fallen lässt, ganz schön anzuschauen, aber spieltechnisch total für die Katz'. Ganz so faszinierend wie der Vorgänger ist "Invisible War" also nicht, aufgrund des genialen Spielablaufs aber immer noch sein Geld wert. **MH**

TESTERGEBNIS

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	05.03.		05.03.	
Preis	50 Euro		60 Euro	
Zu beachten	Die Xbox-Version unterstützt weder Maus noch Tastatur.			

Genre	Ego-Rollenspiel
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.deusex.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	20 + Std.

Pro & Contra ▲	Flexible Charakter-Entwicklung
▲	Schöne Licht- und Schatteneffekte
▼	Charaktere bewegen sich sehr steif
▼	Auf beiden Systemen ruckelt's leicht
Bild	Grafik wirkt durch einen leichten Blur-Effekt etwas verwaschen.
Ton	Guter Dolby-Digital 5.1-Sound mit deutlich zu ortenden Effekten.

Solider Nachfolger mit schöner Grafik aber auch zahlreichen technischen und spielerischen Macken. Vielleicht klappt es ja bei Teil drei.

GRAFIK 2 | SOUND 1– | WERTUNG 2

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

Terroristen treiben die Welt ins Chaos: Als Socom-Einsatzteam schalten Sie auf der ganzen Welt gefährliche Verbrecher-Syndikate aus.

▲ **VERSTECKT:** Im dichten Dschungel Brasiliens verbergen wir uns hinter dieser steilen Felswand und schicken unsere beiden Kameraden per Headset-Befehl zu dieser zerfallenen Hütte. Dort sollen sie die Gegner eliminieren und im Anschluss Stellung beziehen.

▲ **HÄUSERKAMPF:** In einer verwinkelten Stadt machen wir Jagd auf den Anführer einer hinterhältigen Rebellen-Bande.

▲ **DECKUNG:** Mitten im Kriegsgebiet einer nordafrikanischen Stadt gehen wir hinter dem Wrack eines Panzers in Deckung.

Sie sind unauffällig, präzise und tödlich – die Navy Seals. Immer wenn irgendwo auf der Welt ein Terroristen-Nest ausgehoben werden muss, oder eine Geiselnahme mit möglichst geringen Verlusten beendet werden soll, kommt die Elite-Truppe der amerikanischen Armee zum Einsatz. Bereits im Sommer 2003 durften die trainierten Kämpfer ihren ersten virtuellen Einsatz auf der PlayStation2 erledigen. Jetzt muss die Fortsetzung zeigen, ob sie ihrem Vorgänger die schwer verdienten Orden abluchsen kann.

STORY: Erzählt wird die Geschichte des Sesseri-Syndikats, das eine gefährliche Ladung radioaktiven Materials an gemeine Waffenschieber verkaufen will. Gelingt dieses Geschäft, könnten die Käufer eine "schmutzige Bombe" bauen, deren Sprengkraft ausreichen würde, eine ganze Stadt radioaktiv zu verseuchen. Da haben Sie Seals natürlich einiges dagegen...

SPIEL: Eine der spielerischen Grundlagen von "Socom 2" bildet auch diesmal wieder das Headset, das bereits mit Teil eins ausgeliefert wurde. Über diese Kopfhörer/Mikrofon-Kombi empfangen Ihre Kameraden gesprochene Befehle und setzen diese prompt um – der Spieler muss lediglich beim Sprechen die Kreis-Taste gedrückt halten und sich an die zur Verfügung stehenden Befehle halten. Auf diese Weise lassen sich die Soldaten flott durchs Gelände dirigieren. Aber auch komplexeren Befehlen, z.B. zum Stürmen eines Raums, folgen die Kämpfer aufs Wort.

Auf dem Einsatzplan stehen insgesamt vier Aufträge, die jeweils in drei Missionen unterteilt sind. Das Abenteuer führt das Team nach Albanien, Brasilien, Nordafrika und Russland. In den einzelnen Ländern müssen Waffenlager zerstört, Funkfrequenzen abgehört und Botschaften geschützt werden – die Missionen sind also deutlich abwechslungsreicher als beim Vorgänger. Verändert, aber leider nicht unbedingt verbessert, erscheint die Grafik von "Socom 2". Das Bild wirkt nun deutlich schärfer und detaillierter, dafür ruckelt es aber auch hin und wieder.

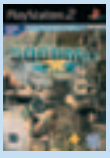
FAZIT: "Socom 2" ist ein sehr guter Taktik-Shooter, der die Fans des ersten Teils auf keinen Fall enttäuschen wird. Allerdings gibt es ein paar Punkte, die uns stören: Da wären zum Beispiel unsere Kameraden, die auf die Befehle etwas träge reagieren und sich in engen Gängen gerne auch mal selbst im Weg stehen. Außerdem nervt das leichte Ruckeln gerade bei hektischen Schusswechseln. Ohne diese Mängel würde einer Höchstwertung nichts im Weg stehen. MH

TESTERGEBNIS

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		10.03.		
Preis		60 Euro		

Zu beachten: Umsetzungen für andere Systeme sind sehr unwahrscheinlich.



Genre	Taktik/Action
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1 – 16 (online)
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
	www.socom-game.com

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☑	Tastatur	☑ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	nach Mission
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	unbegrenzt

TOP-HIT

Pro & Contra ▲	Spannende Missionen
▲	Genialer Online-Modus
▼	Dumme CPU-Kameraden
▼	Ruckelige Grafik
Bild	Konturen wirken etwas schärfer als beim Vorgänger.
Ton	Dolby Digital Pro Logic II Sound ist präzise zu orten.

GRAFIK 2–
SOUND 2

16 USK

Toller Taktik-Shooter mit zwölf spannenden Missionen und genialem Online-Modus. Leider sind die CPU-Kameraden nicht intelligent genug.

WERTUNG 2+

MAFIA

Ihr Job ist gut bezahlt, aber gefährlich: Als Mafiosi Tommy Angelo erledigen Sie die Drecksarbeit für den mächtigen Paten Don Salieri.

▲ **VORSTANDSSITZUNG:** Hier berät sich Tommy mit Don Salieri und weiteren wichtigen Mitgliedern der Familie. Anders als auf dem PC laufen solche Sequenzen nicht mehr in Spielgrafik, sondern als äußerst schicke Videos ab.

▲ **LEER GEFEGT:** Auf den PS2-Straßen von Lost Heaven ist nicht viel los. Sie wirken ziemlich trist und langweilig.

▲ **FEUERGEFECHT:** Bei der Schießerei im Corleone-Hotel müssen Sie rasch handeln, denn Tommys Energie ist schnell verbraucht.

Bereits 2002 konnte das Action-Epos "Mafia" in der PC-Version Höchstwertungen einheimsen. Nach langem Warten sind nun endlich die Umsetzungen für PS2 und Xbox fertig.

STORY: Tommy Angelo gehört zu den Glücklichen, die im wirtschaftlich sehr angeschlagenen Amerika der 30er-Jahre zumindest einen geregelten Job haben. Als Taxifahrer in der fiktiven Großstadt Lost Heaven verdient er zwar nicht viel, kommt aber über die Runden. Durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle findet er sich eines Tages auf der Abschussliste des Mafia-Clans Morello wieder. Will er überleben, hat er eine einzige Chance: Er muss bei den Erzfeinden der Morellos, den Salieris, anheuern.

SPIEL: Obwohl Tommy schon kurz nach Spielbeginn vom Fahrer zum vollwertigen Mafia-Mitglied befördert wird, bilden Stadtfahrten in verschiedenen stilechten 30er-Jahre-Karossen einen Schwerpunkt des Spiels. Oftmals müssen Sie sich erst auf vier Rädern zum tatsächlichen Einsatzort begeben. Dort steigen Sie aus Ihrem Wagen und steuern Tommy aus der Schulterperspektive – Kennern von Spielen wie "Grand Theft Auto" oder "True Crime" wird das Spielprinzip sehr vertraut vorkommen. Ihre Missionsziele sind vielfältig: Mal müssen Sie Schutzgeld eintreiben, unliebsame Konkurrenten liquidieren oder eine Bombe in einem Hotel hochgehen lassen. Anders als bei den genannten Genrekonkurrenten ist der Spielablauf sehr linear, Sie müssen Ihre Aufträge also in einer vorgegebenen Reihenfolge erledigen. Die einzelnen Missionen sind durch sehr gute Zwischensequenzen miteinander verbunden, sie sorgen für echte Mafia-Stimmung. Schwach ist leider die technische Umsetzung. Neben langen Ladezeiten enttäuschen besonders in den Fahrabschnitten öde Texturen und häufige Ruckler. Zudem ist im Hintergrund ein deutlicher Grafikaufbau erkennbar.

FAZIT: War "Mafia" auf dem PC noch ein absoluter Toptitel, hat er bei der Konsolenumsetzung deutlich Federn gelassen: Nicht nur, dass die Optik erheblich schlechter ist, auch die Spielbarkeit hat gelitten. Mann merkt besonders beim Zielen deutlich, dass das Spiel ursprünglich für die PC-Steuerung mit Maus und Tastatur konzipiert wurde.

Dennoch ist "Mafia" nach wie vor ein gutes Actionspiel. Trotz eines sehr hohen Schwierigkeitsgrads kämpft man sich motiviert durch die abwechslungsreichen Missionen, an keiner Stelle lässt die Neugierde auf den Ausgang des Mafia-Thrillers nach. FK

TESTERGEBNIS

MAFIA

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	03/04	
Preis	30 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Die Xbox-Version lag nicht zum Test vor. Auf eventuelle Unterschiede weisen wir in der nächsten Ausgabe hin.			

Genre	Action
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	Standard (S. 43)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	schwer
www.mafia-game.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra ▲	Erstklassige Soundkulisse
▲	Sehr dichte Atmosphäre
▼	Technisch schwache Umsetzung
▼	Hakelige Steuerung
Bild	Schöne Zwischensequenzen, aber schwache Optik im Spiel.
Ton	Highlight des Spiels: Die Musik und die deutsche Synchro sind klasse.

	GRAFIK	3
	SOUND	1–
	WERTUNG	2–

Was lange währt, wird trotzdem nicht immer gut. Die Konsolenumsetzung des auf dem PC hochgelobten Mafia-Epos' enttäuscht.

WHIPLASH

Sagen Sie "NEIN" zu Tierversuchen? Dann üben Sie hier und schenken Sie den Labortieren Spanx und Redmond ihre virtuelle Freiheit wieder.

PC

▲ **KETTENMASSAKER:** Als Gegner bekommen Sie es neben Wissenschaftlern, einer abgedrehten Kantinenchefin und unzähligen Roboterspinnen auch mit dem Sicherheitspersonal der Genron GmbH zu tun.

▲ **AFFENMARATHON:** Spanx und Redmond trauen ihren Augen nicht, die Äffchen rennen auf Laufbändern um ihr Leben.

▲ **SESAM ÖFFNE DICH:** Spanx schleudert Redmond in das Gerät, um den Mechanismus zu blockieren und eine Tür zu öffnen.

Heutzutage kommt die Komik in vielen Videospielen einfach zu kurz. Brachiale Action oder gruselige Szenarios haben echten Spielwitz meist wirkungsvoll verdrängt. Doch "Whiplash" bringt das verdorrte Zocker-Zwerchfell wieder in Wallung!

STORY: Redmond und Spanx, ein Karnickel und ein Wiesel, werden vom zweifelhaften Großkonzern Genron für profane Versuchszwecke missbraucht – sie sollen gekreuzt werden! In letzter Sekunde entwischen die beiden ihren fiesen Peinigern und verfolgen von nun an große Ziele: Sie wollen alle gefangenen Leidensgenossen befreien, die Firma ruinieren und endlich wieder in die Natur zurück. Eine zwei Meter lange Kette, die die beiden Ausreißer aneinander fesselt, erschwert diese Vorhaben jedoch gewaltig.

SPIEL: Sie steuern Spanx, das kaltschnäuzige Wiesel, wobei Sie den kleinen Redmond hinter sich her schleifen und als Waffe missbrauchen. Per Knopfdruck schleudern Sie das weiße Hasi auf Wissenschaftler oder Wachpersonal. Das sadomasochistische Verhältnis der beiden tritt noch deutlicher zu Tage, wenn Sie mit Redmond Computerterminals und Glasscheiben des Genron-Konzerns zerschmettern. Ferner benutzen Sie ihr weißes Anhängsel, um durch die Lüfte zu schweben – Redmond muss in so einem Fall als Rotor herhalten. Oder Sie blockieren mit ihm eine Maschine, um Türen zu öffnen. Bei "Whiplash" wird schwarzer Humor ganz groß geschrieben. Aberwitzige Animationen der beiden Tierchen tragen hierzu in bester Cartoonmanier einen großen Teil bei. Auch heben Redmonds ewige Meckereien die Stimmung schadenfroher Zocker.

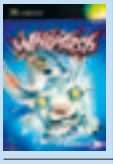
Spielerisch beschränkt sich "Whiplash" auf klassische Hüpfkost und Prügeleien. Mit ihrer persönlichen Abrissbirne Redmond legen Sie die Einrichtung des Unternehmens in Schutt und Asche und vereiteln makabre Tierversuche wie den Affenmarathon oder die Hamsterkanone.

FAZIT: Witzige Animationen und die ideenreichen Missbrauchsvarianten von Redmond sind die Spaßbringer von "Whiplash". Doch bald wird man durch Grafikfehler und immer gleiche Soundsamples aus der heilen Cartoonwelt gerissen. Trotz Missionsmenü bleibt außerdem oft unklar, was im Labor aktuell zu tun ist. Aber trotzdem sollten sich Freunde der humorigen Spiel-Unterhaltung auf die tierischen Ausreißer einlassen, denn das Vergnügen beim Verprügeln von Genrons Angestellten ist grenzenlos. PR

TESTERGEBNIS

WHIPLASH

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		erhältlich	erhältlich	
Preis		60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Die Xbox-Version läuft etwas flüssiger und die Farben wirken knackiger.			



Genre	Jump'n'Run
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.whiplashgame.com	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad ☐	Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur ☐	Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	Checkpoints
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	6	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra ▲	Tolle Animationen der zwei Helden
▲	Coole Gags und Aktionen mit Hasi
▼	Eintöniges Leveldesign
▼	Teilweise Kameraprobleme
Bild	Einige Grafikfehler. Schönes Charakterdesign der beiden Tiere. — GRAFIK 2–
Ton	Witzige Kommentare, aber Soundsamples wiederholen sich oft. — SOUND 3
6	Ein aberwitziges Abenteuer zweier Versuchstiere, das leider nach einiger Zeit recht eintönig wird. Nichtsdestotrotz sehr lustig! — WERTUNG 2–

METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Ein moderner Videospielklassiker kehrt in überarbeiteter Form zurück. Machen Sie sich mit Solid Snake auf ins eisige Alaska.

PC

▲ **FEUER FREI:** Die so genannten Genom-Soldaten, die Ihnen an jeder Ecke über den Weg laufen, sind schwer bewaffnet. Im offenen Kampf zieht Solid Snake schnell den Kürzeren und sucht deshalb hinter einem Container Deckung vor den Kugeln der Angreifer.

▲ **SNAKE UND MERYL:** In den Zwischensequenzen kommen die detaillierten Charaktere sehr gut zur Geltung.

▲ **SPUREN VERWISCHEN:** Erledigte Gegner können Sie in Schränken vor den Blicken ihrer Kameraden verstecken.

Noch bevor Elitesoldat Solid Snake in "Metal Gear Solid 3" heiße Dschungelkämpfe austragen wird, beglückt Konami die Fans mit einem Remake des PlayStation-Erstlings aus dem Jahre 1998. Allerdings erscheint dieses nicht wie "MGS 3" für die PlayStation2, sondern exklusiv für den Nintendo GameCube.

STORY: Als Solid Snake infiltrieren Sie eine streng geheime Militärbasis auf einer kleinen Insel vor der Küste Alaskas. Skrupellose Terroristen haben den Stützpunkt unter ihre Kontrolle gebracht und ein Ultimatum von 24 Stunden zur Erfüllung ihrer Forderungen gesetzt. Andernfalls, so drohen sie, erfolge ein nuklearer Angriff. Eine scheinbar ausweglose Situation: Die Terroristen sind hervorragend ausgebildet und die Insel gleicht einer Festung.

SPIEL: Glücklicherweise ist Snake ein echter Profi. Er ist nicht nur ein exzellenter Nahkämpfer, sondern weiß auch mit den vielen Waffen umzugehen, die er im Lauf des Spiels findet. Dennoch sollten Sie bevorzugt auf eine unauffällige Vorgehensweise setzen und die Gegner lautlos ausschalten. Lautes Rumballern ruft umgehend neue Feinde auf den Plan. Die zahlreichen Gegnerpatrouillen sind erstaunlich intelligent und reagieren nicht nur auf Geräusche, sondern auch auf verräterische Fuß- oder Blutspuren, die Sie auf Ihrem Weg hinterlassen. Erleichtert wird Ihre Mission durch eine umfangreiche Agenten-Ausrüstung, die auch Nacht- und Wärmesichtgerät und einen Minendetektor enthält. Besonders cool: Ganz ohne Hightech kann Snake gefährliche Laserfallen auch mit Hilfe seiner Zigaretten sichtbar machen. Im Rauch sind die feinen Laserbarrieren zu erkennen – allerdings geht längerer Zigarettenkonsum zu Lasten seiner Lebensenergie, ganz wie im echten Leben.

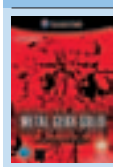
Die Steuerung wurde optimal an das GameCube-Joypad angepasst und um sinnvolle Details ergänzt. Anders als noch auf der PlayStation können Sie nun auch in der Ego-Perspektive zielen, was Feuergefechte deutlich erleichtert.

FAZIT: Die geniale Spielbarkeit und eine fesselnde Story machen "Metal Gear Solid" auch 2004 noch zu einem Ausnahmespiel. Die fantastischen, komplett neu inszenierten Zwischensequenzen und ständiger Funkkontakt mit den Verbündeten sorgen für eine unglaublich dichte Atmosphäre. Lediglich optisch wäre noch mehr möglich gewesen. Die Grafik ist zwar durchaus ansehnlich, aber nicht erkennbar besser als beim mittlerweile schon zwei Jahre alten "Metal Gear Solid 2". **FK**

TESTERGEBNIS

MGS: THE TWIN SNAKES

System	PC	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint				26.03.
Preis				60 Euro
Zu beachten	Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant.			



Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.konamijpn.com/mgs_tts/	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	✔	Lenkrad	☐	Lightgun	☐
Headset	☐	Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	jederzeit		
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch		
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.		

Pro & Contra ▲	Tadellose Spielbarkeit
▲	Unglaublich dichte Atmosphäre
▲	Neue, geniale Zwischensequenzen
▼	Optisch wäre noch mehr drin gewesen
Bild	Sehr flüssige und saubere Optik, hübsch gestaltete Charaktere. — GRAFIK 2
Ton	Fantastisch gewählte (aber englische!) Synchronsprecher. — SOUND 1
16 USK	Wer den genialen Klassiker noch nicht kennt, sollte spätestens jetzt zuschlagen. Selbst für Kenner der Originals lohnt sich der Kauf. — WERTUNG 1–

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Begeben Sie sich mit einer Kristall-Karawane auf eine gefährliche Reise und retten Sie die Welt vor einer tödlichen Bedrohung.

▲ **FLÜGELMONSTER:** Mit geballter Kraft greifen die vier Helden gemeinsam das riesige Ungetüm an. Wie Sie an den Lichtstrahlen rund um ihren Körper erkennen können, lädt die kleine Kämpferin auf der linken Seite gerade einen mächtigen Zauberspruch auf.

▲ **VORBILDLICH:** Die komplett übersetzte PAL-Version läuft, anders als von Sqare-Enix gewohnt, im Vollbild ohne Balken.

▲ **HÜBSCH:** Besonders in den Zwischensequenzen kann man gut erkennen, wie liebevoll die Charaktere gestaltet wurden.

Nachdem sich Nintendo und Square vor einigen Jahren überworfen hatten, mussten die Nintendo-Fans lange Zeit auf neue Spiele der "Final Fantasy"-Macher verzichten. Nun endlich kehren sie mit "Sword of Mana" (GBA) und "Crystal Chronicles" auf die Konsolen des früheren Weggefährten zurück.

STORY: Das Miasma bringt den Tod – In der Welt von "Crystal Chronicles" ist die Luft von einer hoch giftigen Substanz, "Miasma" genannt, erfüllt. Nur innerhalb der Dörfer ist Überleben möglich, magische Kristalle beschützen die Siedlungen vor dem Miasma. Leider ist die Wirkung der Kristalle zeitlich begrenzt. Jedes Jahr müssen sich tapfere Recken in so genannten Kristall-Karawanen auf die Suche nach Myrrhe begeben, die die Kraft der Kristalle erneuert.

SPIEL: Nach einem sehr atmosphärischen Intro wählen Sie aus vier Rassen einen passenden Helden und brechen mit Ihrer Karawane auf. Anders als es das "Final Fantasy" im Titel vermuten lässt, ist "Crystal Chronicles" kein Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure. In Echtzeit vermöbeln Sie in dunklen Verliesen allerlei lichtscheues Gesindel, um einen Kristallkelch mit dem begehrten Myrrhetau zu füllen. Der Kelch hat eine ganz zentrale Rolle inne: Der an ihm befestigte Kristallsplitter erzeugt ein kleines Feld um Ihren Helden, in dem Sie vor dem Miasma geschützt sind. Während Sie im Einzelspieler-Modus einen kleinen Helfer dabei haben, der das Gefäß für Sie transportiert, muss im Mehrspieler-Modus stets ein Mitglied der Gruppe den Kelch tragen. Die anderen Mitspieler können sich Ihre Aufgaben aufteilen und sich beispielsweise ausschließlich aufs Kämpfen oder auf den Einsatz von Zaubersprüchen konzentrieren. Zwischen den aufreibenden Gefechten decken Sie sich in friedlichen Städten mit neuer Ausrüstung ein.

FAZIT: Ist "Crystal Chronicles" alleine lediglich ein solides Hack'n'Slay, läuft es zur Höchstform auf, wenn mehrere Spieler dabei sind. Nur wer im Team effektiv zusammenarbeitet, ist erfolgreich. Der Haken an der Sache: Jeder Mitspieler benötigt zwingend einen GBA zur Steuerung seiner Figur. Zwar bleiben dadurch lästige Zwangspausen erspart, da jeder Spieler die Menüs auf dem GBA einsehen kann, doch wäre sicher auch eine konventionelle Joypad-Steuerung möglich gewesen. Technisch gibt's dafür gar nichts zu mäkeln. Märchenhafte Grafik und wunderschöne Klänge bieten den gewohnt hohen "Final Fantasy"-Standard. FK

TESTERGEBNIS

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

System	PC PS PS2 Xbox GC	
Erscheint		11.3.04
Preis		60 Euro
Zu beachten	Einzelspieler-Modus funktioniert mit GameCube-Pad, im Mehrspieler-Modus benötigt jeder Teilnehmer einen GBA!	

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Nintendo
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.nintendo.de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	6	Spieldauer	ca. 25 Std.

Pro & Contra ▲	Erstklassige Präsentation
▲	Sehr spaßiger Mehrspieler-Modus,...
▼	...der aber nur mit GBA spielbar ist
▼	Alleine schwer und etwas monoton
Bild	Detaillierte Helden, atmosphärische Schauplätze und gute Effekte.
Ton	Klasse Musikstücke und Soundeffekte, aber nur wenig Sprachausgabe.

GRAFIK 1–

SOUND 2+

6 USK

"Final Fantasy" mal anders: Audiovisuell hervorragendes Action-Adventure mit tollem Mehrspieler-Modus, aber störendem GBA-Zwang.

WERTUNG 2

KNIGHTS OF THE TEMPLE
INFERNAL CRUSADE

Im mittelalterlichen Europa spielt ein Bischof verrückt: Er will das Tor zur Hölle aufstoßen! Können Sie ihn daran hindern?

▲ **VON NAH UND VON FERN:** Mit Pfeil und Bogen können Sie die Zahl der anrückenden Gegner schon aus der Entfernung dezimieren. Wie hier gut zu sehen ist, wird bei "Knights of the Temple" sehr viel Pixel-Blut vergossen. Nichts für jüngere Spieler.

▲ **SCHWERER STAHL:** Die Bewegungen der Krieger wirken sehr echt. So müssen Ritterkämpfe tatsächlich ausgesehen haben.

▲ **ALLE GEGEN EINEN:** Die PC- und die Xbox-Versionen bieten einen Survival-Mode, bei dem Sie um Punkte kämpfen.

Der schwedische Entwickler Starbreeze hat schon einmal gezeigt, wie ein Spiel mit Mittelalter-Setting auszusehen hat. "Enclave" (Xbox, PC) war ein Spiel, wie es sich Fantasy-Fans wünschen und ähnelte "Knights of the Temple" in vielerlei Hinsicht. Allerdings war der Schwierigkeitsgrad für viele Spieler zu hoch angesetzt.

STORY: Der junge Tempelritter Paul sucht nach dem obersten Bischof, der die schöne Adelle entführt hat, um mithilfe ihrer übernatürlichen Kräfte die Höllenpforte zu öffnen.

SPIEL: Anfangs kämpfen Sie mit einem gewöhnlichen Schwert und beherrschen nur ein paar einfache Bewegungen. Während Ihrer beschwerlichen Reise finden Sie bessere Streitkolben, Äxte und Bögen. Jedoch können Sie immer nur jeweils eine Waffe einer Gattung behalten. Durch die Kämpfe eignen Sie sich neue Kombos an, mit denen Sie Ihre Gegner aufspießen oder niederschlagen können. Darüber hinaus lernen Sie auch spezielle Fähigkeiten, die sich in die Kategorien Spezialangriffe und göttliche Kräfte aufteilen. In die erste Gruppe fallen ein Rundumschlag zum Niederwerfen eine ganzen Gegnergruppe oder ein Blockbrecher zum Durchbrechen der feindlichen Deckung. Spezialangriffe zehren jedoch an Ihrer Ausdauer, und die regeneriert sich nur langsam. Zur zweiten Gruppe gehören das Heilgebet Salutaris oder der Schutzzauber Armaorum. Diese Fähigkeiten benötigen wiederum Mana-Energie, welche Sie nur durch die Tötung von Feinden erhalten.

Zwischendurch müssen Sie kleinere Rätsel lösen oder Aufgaben erledigen. Sie zerstören einen Wasserbehälter, um Feuer zu löschen oder knacken den Schließmechanismus einer Steintür. Da der Schwerpunkt des Spiels aber eindeutig auf Action liegt, sind diese Aufgaben nicht sehr kompliziert.

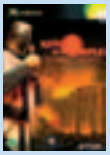
Die Xbox- und die PC-Version verfügen über einen Survival-Mode, jedoch kann man nur bei der Xbox-Version die Punktezahlen online vergleichen. PS2-Spieler freuen sich auf einen Versus-Mode für zwei Spieler. GameCube-Ritter bekommen leider gar keine Sonderausstattung.

FAZIT: "Knights of the Temple" ist schlicht und ergreifend ein technisch sauberes Metzelspiel mit ein paar Mini-Aufgaben zur Auflockerung. Am meisten Spaß machen die fordernden und herrlich animierten Kämpfe. Man spürt förmlich, wie schwer die Waffen eines Ritters wiegen. Viel Abwechslung (trotz der Rätsel) und lange Spielzeit darf man aber nicht erwarten. **CG**

TESTERGEBNIS

KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	18.03.	26.03.	26.03.	26.03.
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro
Zu beachten	Der Test basiert auf der Xbox-Version. Die PC-Version wird von Ubisoft vertrieben.			



Genre	Action
Hersteller	TDK
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☑ (Stats, Downl.)
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.knightsofthetemple.com	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra ▲	Actionreiche, brutale Schwertkämpfe
▲	Optisch und akustisch ansprechend
▼	Kaum mehr als Metzeln
▼	Kamera und Steuerung nicht optimal
Bild	Tolle Kampfanimationen, atmosphärische Levels, sehr dunkel.
Ton	Gute deutsche Synchro, Dolby Sur., klare Effekte, passende Musik.

GRAFIK 2

SOUND 1-

Genau das Richtige für alle mit einer Vorliebe für mittelalterliche Hack'n'Slays. Etwas mehr Spieltiefe hätte aber nicht geschadet.

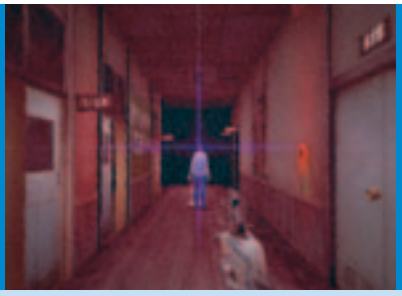
WERTUNG 2

FORBIDDEN SIREN

Sony garniert seinen Horrortrip mit viel "Splinter Cell"-Schleichen. Angstschweiß oder Schlafattacke? Hier gibt's die Antwort.

▲ **OMA MIT AXT:** Im Nahkampf sind die Schlagmöglichkeiten und somit auch die Überlebenschancen Ihres Helden stark eingeschränkt. Sobald der Feind ihn berührt, ist sein Tod praktisch besiegelt. Es sei denn, er trägt eine Waffe bei sich, was nicht immer der Fall ist.

▲ **SCHAURIG:** Die animierten Visagen tragen einiges bei zur gelungenen Gruselatmosphäre von "Forbidden Siren".



▲ **ERWISCHT:** Wie ein Blick durch die Augen des Gegners zeigt, steht dieser direkt hinter Ihnen. Peng, Sie sind tot...

Eine Neudefinition des Genres "Survival Mystery" hatte Sony unbescheiden im Sinn. Das Konzept von "Forbidden Siren": Wenig Action, viel Nervenkitzel und etwas Stealth. Innovationen wurden nicht vergessen, leider blieb aber der Spielspaß auf der Strecke...

STORY: Scheinbar grundlos überrollt eine fremde Macht das japanische Dorf Hanyuda. Fast alle Einwohner werden getötet, über dem Dorf schlägt eine Welle aus Blut zusammen. Zehn Überlebende wollen dieser Hölle entkommen, doch sind die verstorbenen Einwohner nicht wirklich tot – und Ihre ehemaligen Freunde haben sich in Feinde verwandelt...

SPIEL: "Forbidden Siren" ist ein atmosphärisches Horror-Adventure. Action spielt eine untergeordnete Rolle. Das Abenteuer ist in 78 Episoden unterteilt, in denen Sie in der Rolle verschiedener Personen zu unterschiedlichen Zeiten agieren. Ihr Ziel wird immer klar definiert. Tun Sie dies, gehen Sie dorthin. Die Filmsequenzen zwischendurch sind stimmungsvoll, aber erstmal total verwirrend. Erst nach und nach wird das Bild klarer – und das Gefühl beklemmender...

Bis dahin ist es aber ein steiniger Weg, Ihre Gegner sind aufmerksam und extrem tödlich. Eine Berührung, und sei es nur mit einer Oma mit Messerchen in der Hand, bedeutet meist Ihr Ende. Auch mehr als zwei Treffer aus Pistole oder Gewehr vertragen Sie nicht, das ist realistisch, aber knallhart. Ihre eigenen Aktionen sind weniger realistisch. Nicht einmal im Todeskampf können Sie sich mit bloßen Händen wehren. Nur wenn Sie durch glückliche Umstände eine Waffe in Händen halten, lassen sich Angreifer effektiv abwehren. Ihre wichtigste Waffe sind ohnehin Ihre übersinnlichen Fähigkeiten. Sie sehen auf Wunsch durch die Augen aller Feinde im Areal. Sind Sie selbst in deren Blickfeld, wird dies auf dem Schirm durch ein blaues Kreuz angezeigt.

Eine Karte sollte eigentlich der Orientierung dienen, da in diesem Fall jedoch ihr aktueller Standort nicht verzeichnet ist, ist die Übersicht nur bedingt hilfreich.

FAZIT: Die Entwickler hatten gute Ideen, haben diese aber schlecht umgesetzt. Das ständige Umschalten in die Gegnersicht nervt genauso wie die nahezu unbrauchbare Karte und die Unfähigkeit Ihres Helden im Nahkampf. Nur mit Engelsgeduld und unzähligen Versuchen kommt man weiter und kann der Story folgen, die zugegebenermaßen packend ist. Der Normalspieler dürfte aber schnell frustriert das Pad in die Ecke pfeffern. SZ

TESTERGEBNIS

FORBIDDEN SIREN

System	PC	PS2	Xbox	GC		
Erscheint		10.03.				
Preis		60 Euro				

Zu beachten: Wir empfehlen, den Original-Controller zu verwenden, da es sonst Probleme mit der Gegnersicht geben kann.

Genre	Horror
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	schwer
www.forbidden-siren.com	

Vibration	☑	Lenkrad	☐	Lightgun	☐
Headset	☐	Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	nach Level		
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch		
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.		

Pro & Contra
- ▲ Stilvolle Gruselkulisse
- ▲ Interessante Gegneraugen-Sicht
- ▼ Umständlich, schwer, frustrierend
- ▼ Ziel bei einigen Episoden unklar

Bild: Düster, neblig. Effektreiche Filmsequenzen, glaubwürdige Mimik. **GRAFIK 2**

Ton: Einige Schauder-Highlights, oft nur Stille, gute deutsche Sprecher. **SOUND 2+**

Frustreiche Schleicherei durch ein stimmungsvolles Horror-Ambiente. Mit jedem Heldentod stirbt auch der Spielspaß – das Konzept geht nicht auf. **WERTUNG 3–**

COLIN McRAE RALLY 4

Ins Netz gegangen: Endlich driftet der vierte Teil auch auf dem PC.

▲ **SCHARF:** Die höhere Auflösung tut speziell der Umgebungsgrafik sichtlich gut.

▲ **KAPUTT:** Das optisch seit jeher tolle Schadensmodell wirkt sich nun verstärkt auf die Leistung des Fahrzeugs aus.

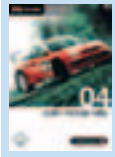
Codemasters hat sich für die PC-Version von "Colin McRae Rally 4" erkennbar viel Zeit gelassen: Der Namenspatron fährt inzwischen überhaupt nicht mehr in der Rallye-WM mit. Im Vergleich zu den rund ein halbes Jahr alten Konsolenversionen hat sich bis auf eine geringfügig aufpolierte Grafik praktisch nichts getan. Speziell die Darstellung der Landschaft profitiert von der höheren Auflösung. Einziger wirklicher Unterschied ist ein Netzwerk-Modus, bei dem bis zu vier (online) oder acht (LAN) Rallye-Piloten gleichzeitig auf Zeitenjagd gehen können. Diverse misslungene Aspekte des Vorgängers wurden ausgebügelt: Ein konventioneller WM-Modus ersetzt die unsinnige "Colin"-Karriere, außerdem können Sie sich selbst Rallyes zusammenstellen. Sie reparieren Ihr Fahrzeug wieder eigenhändig und werden endlich hinreichend über Ihre Zeiten informiert.

FAZIT: Dank wunderschöner Fahrzeugmodelle, einem effektiven Schadensmodell und der im Vergleich zum Vorgänger noch einmal dezent verbesserten Fahrphysik ist und bleibt die "Colin"-Reihe auch im vierten Anlauf das beste Rallyespiel, das es für PCs zu kaufen gibt. Der Netzwerk-Modus sorgt für zusätzliche Dauermotivation. **MG**

TESTERGEBNIS

COLIN MCRAE RALLY 4

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Bis auf den zusätzlichen Netzwerk-Modus identisch zu den seit längerem erhältlichen PS2- und Xbox-Versionen.			



Genre	Rennsimulation		
Hersteller	Codemasters		
PC-Anforderung	Standard (S. 43)		
Anzahl der Spieler	1-8		
Onlinefähig	✓		
Langzeitmotivation	hoch		
Schwierigkeitsgrad	einstellbar		
www.codemasters.de			

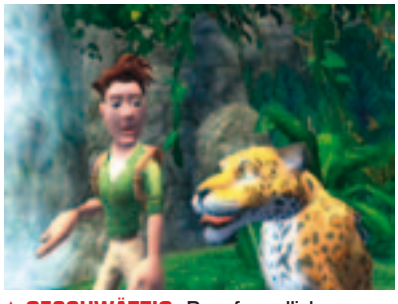
Vibration	✓	Lenkrad	✓ Lightgun
Headset		Tastatur	✓ Maus ✓
Multitap		Speichern	jede 2.Etappe
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra ▲	Fahrphysik und Steuerung exzellent
▲	Perfekte Fahrzeugmodelle
▼	Anspruchsvolle, fordernde Strecken
▼	Mangel an zündenden, frischen Ideen
Bild	Etwas biedere Landschaftsgrafik, Fahrzeugmodelle top. — GRAFIK 2+
Ton	Guter Motorensound, passable Beifahrer, spärliche Musik — SOUND 2–
	Auch der vierte "Colin"-Teil besticht vor allem durch seine Fahrphysik, die perfekt die Balance hält zwischen Simulation und Zugänglichkeit. — WERTUNG 1

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

Abenteurer Pitfall Harry ist zurück – und er ist fitter als je zuvor.

▲ **TARZAN?** Wie in bisher jedem "Pitfall"-Spiel schwingt sich Harry an Lianen umher.



▲ **GESCHWÄTZIG:** Dem freundlichen, sprechenden Jaguar Quickclaw läuft Harry immer wieder über den Weg.

Kaum einer ist so lange im Geschäft wie er: Schon seit mehr als zwanzig Jahren turnt "Indiana Jones"-Verschnitt Harry in unzähligen Videospielen durch den digitalen Dschungel. In seinem neuesten Abenteuer ist das nicht anders. Nach einer Bruchlandung im Peruanischen Urwald gilt es, die übrigen Insassen des abgestürzten Flugzeugs zu finden.

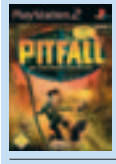
Zu Beginn sind Harrys Fähigkeiten noch begrenzt, viel mehr als Springen und Schlagen hat er nicht drauf. Glücklicherweise lernt er in schöner Regelmäßigkeit neue Moves dazu und findet praktische Ausrüstung wie eine Fackel oder eine Steinschleuder, die ihm auf seinem Weg helfen. Er muss nicht nur mit feindseligen Eingeborenen und wilden Tieren fertig werden, sondern auch zahlreiche fiese Fallen und gähnende Ab-gründe überwinden.

FAZIT: Die kauzigen Charaktere und teilweise wahnsinnig komische Dialoge machen "Die verlorene Expedition" sofort sympathisch. Spielerisch kann der Titel zwar nicht mit großen Innovationen aufwarten, bietet aber einen sehr schmackhaften Cocktail aus bekannten Genrezutaten. Allerdings hätte eine etwas schönere Grafik für eine noch bessere Dschungelatmosphäre gesorgt. **FK**

TESTERGEBNIS

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis		40 Euro	40 Euro	40 Euro
Zu beachten	Die beiden Klassiker "Pitfall" und "Pitfall 2" sind als versteckte Boni enthalten.			



Genre	Action
Hersteller	Activision
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.PitfallHarry.com	

Vibration	✓	Lenkrad	Lightgun
Headset		Tastatur	Maus
Multitap		Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	6	Spieldauer	ca. 7 Std.

Pro & Contra ▲	Viele neue Moves und Gegenstände
▲	Sehr witzige Zwischensequenzen
▼	Mitunter simple und ruckelige Grafik
▼	Recht schnell durchgespielt
Bild	Durchschnittliche Umgebungsgrafik, aber gut animierte Charaktere. — GRAFIK 3
Ton	Professionelle Synchronsprecher und passende Musikstücke. — SOUND 2
	Kurzweiliges Action-Adventure mit sympathischen Charakteren und sehr solider Spielbarkeit, aber verbesserungswürdiger Grafik. — WERTUNG 2–

AUSSERDEM ERSCHIENEN...

Videogames Aktuell testet alle Spiele und bringt die besten und interessantesten Games ausführlich ins Heft.
Weitere getestete Spiele der letzten Wochen sehen Sie hier in der Übersicht.

Titel	System	Genre	Fazit	Note
Afrika Korps vs. Desert Rats	PC	Echtzeit-Strat.	Taktisches Afrika-Abenteuer mit einem Hauch von Romantik.	2-
Barbie: Rettet die Wildpferde	PS2, Xbox	Action-Adv.	Reit-Abenteuer mit Barbie ohne Tiefgang. Technisch passabel.	3-
BlowOut	PC, PS2, Xbox, GC	Action	Stupides Alien-Abschlachten mit wenig Abwechslung.	4+
Breed	PC	Ego-Shooter	Schöne Zukunfts-Action, die noch reichlich unfertig wirkt.	3+
Championship Manager 03/04	PC	Fußball-Man.	Rasenschach für Profis mit LAN-Unterstützung aber ohne Lizenzen.	2-
Conan	PC, PS2, Xbox, GC	Action	Haudrauf-Action in schönem Look ohne Arnie und Abwechslung.	3+
Dance Europe	PS2	Tanzspiel	Spaßige Mischung aus Karaoke- und Tanzspiel mit 30 Hits.	2
Dragon's Lair 3D	PC, PS2, Xbox, GC	Action	Dirks Abenteuer in 3D enttäuscht mit Rucklern und lieblosem Design.	4
Echelon – Wind Warriors	PC	Flugsim.	Actionreicher Flugsimulator mit coolen Multiplayer-Modi.	3
Gotcha Force	GC	Action	Hektisches Action-Spiel im Anime-Look. Die Kamera ist zu schnell.	3+
Horizons	PC	Rollenspiel	Online-RPG in detailarmer Umgebung mit komplizierter Bedienung.	3-
Itch	PC	Geschicklich.	Denkspiel, bei dem Flöhe vom Spielfeld vertrieben werden müssen.	3
Lethal Skies 2	PS2	Action	Verbessertes Sequel mit schmucken Jets und coolen Flugmissionen.	2-
Mega Man X7	PS2	Action	Slowdowns und Kameraprobleme vermiesen Mega Man's 3D-Debüt.	3-
Move 2 Play	PC	Geschicklich.	"EyeToy"-Kopie für PC. Mit dem Original kann das nicht mithalten.	4
Sitting Ducks	PC, PS2, Xbox	Adventure	"GTA" in der Welt des gleichnamigen Comics mit vielen Minispielen.	3
Spongebob: Schlacht um Bikini Bottom	PC, PS2, Xbox, GC	Jump'n'Run	Humor der Serie kommt gut 'rüber. Simple Hüpfaufgaben für Kinder.	3
Victoria	PC	Strategie	Imperialismus zum Nachspielen inklusive aller historischen Details.	2-
World Championship Pool 2004	PC, PS2, GC	Billard	Nette Umsetzung für Billard-Freaks. Anfänger üben erst am Tisch.	3+

SILENT HILL 3

Reisen Sie jetzt billig in die Stadt des Grauens.

JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER

▲ **KRANK?** Konamis Monster-Designer gehört zu den Besten seiner Zunft.

▲ **AUTSCH:** Heather verpasst der Krankenschwester einen Schlag. Die Schatten unterstützen die beängstigende Atmosphäre.

Gänsehaut für Geizige: Die Horror-Referenz "Silent Hill 3" gibt's jetzt zum halben Preis – die PS2-Fassung kostet nur noch 30 Euro. Auch PC-Spieler gruseln sich recht günstig, denn die Windows-Version haben wir ebenfalls schon vereinzelt für weniger als 30 Euro gesehen.

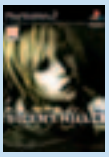
In der Rolle von Teenager-Heldin Heather landen Sie unvermittelt im schlimmsten Albtraum, den man sich vorstellen kann. Dafür ziehen die Entwickler alle Horror-Register, fahren ekelhafte Monster auf, arrangieren Treffen mit durchgeknallten Charakteren und zelebrieren eine markerschütternde Soundkulisse, die selbst Tote wieder zum Leben erwecken könnte. Beim Gang durch die Stadt des Grauens hilft eine Karte, die nach und nach automatisch mit Hinweisen ergänzt wird. Grafisch ist "Silent Hill 3" ein Augenschmaus, zumindest für PS2-Verhältnisse. Kunst und Technik gehen hier Hand in Hand und machen das Horror-Erlebnis unvergesslich.

FAZIT: "Silent Hill 3" gehört zum Allerbesten, was das Horrorspiel-Genre zu bieten hat. Action spielt hier zwar auch eine Rolle, im Vordergrund stehen aber eine fantastische Gruselkulisse, kranke Monsterkreationen und eine mitreißende Story um die junge Heather. Nur einige Längen stören etwas. **SZ**

TESTERGEBNIS

SILENT HILL 3

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich		
Preis	35 Euro	30 Euro		
Zu beachten	Nur die PC-Version ist mit Maus und Tastatur spielbar.			



Genre	Horror-Adventure
Hersteller	Konami
PC-Anforderung	Standard (S. 43)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.konami-europe.com	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.

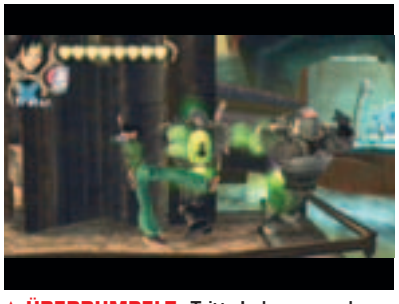
Pro & Contra ▲	Sensationeller Gruselsound
▲	Teilweise extrem beängstigend
▲	Sehr ekelhafte Monster
▼	Kamera nervt ab und an
Bild	Fulminante Optik, atmosphärischer Grieselfilter, 50/60Hz-Option. — 1 GRAFIK
Ton	Bedrohliche Klangkulisse, englische Sprecher, leider kein Raumklang. — 1 SOUND
16	Wer sich gerne erschreckt und starke Nerven hat, holt sich hier den ultimativen Adrenalinschock. Das bisher gruseligste Spiel! — WERTUNG 1

BEYOND GOOD & EVIL

Verpassen Sie dieses Abenteuer auf keinen Fall!

JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER

▲ **TRANSPORTMITTEL:** Mit diesem Hovercraft düsen Sie durch die riesige Stadt.



▲ **ÜBERRUMPELT:** Tritt Jade gegen den grünen Tank auf dem Rücken der Wachen, torkeln diese orientierungslos umher.

Kinoreifes Abenteuer in einer knallbunten Fantasie-Welt: Nach den überaus gelungenen PC- und PS2-Versionen beschützt Heldin Jade nun auch auf Xbox und GameCube ihre Welt vor den fiesen DomZ. Ein Bonbon gibt's sogar noch obendrauf: Hersteller Ubisoft halbiert kurzerhand den Preis für das Spiel auf allen Plattformen, so dass wir das Action-Adventure allen Sparfüchsen noch einmal besonders ans Videospieler-Herz legen wollen.

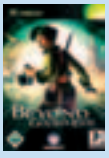
Als bildhübsche Jade düsen Sie mit einem Hovercraft-Boot über das Meer und gelangen so zu den verschiedenen Stationen Ihrer Ermittlung. Aus der übersichtlichen Schulterperspektive heraus infiltrieren Sie Minen, Fabriken und andere Stützpunkte der Armee. Meist bewegen Sie sich unauffällig und schleichen um die Wachen herum, ab und an gehen Sie aber auch in die Offensive und schwingen den Kampfstab. Als Belohnung dafür gibt's wertvolle blaue Perlen.

FAZIT: Mit "Beyond Good & Evil" gibt's einen der besten Weihnachts-Titel 2003 bereits jetzt zum günstigen Schnäppchenpreis. Lediglich der schmale Bildausschnitt mit seinen breiten schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand gibt Anlass zur Kritik. **MH**

TESTERGEBNIS

BEYOND GOOD & EVIL

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	30 Euro	30 Euro	30 Euro	30 Euro
Zu beachten	Inhaltlich sind alle Versionen von "Beyond Good & Evil" identisch. Lediglich bei der Grafik gibt es Unterschiede.			



Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	Einsteiger (S. XX)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.beyondgoodevil.com/de	

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	12	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra ▲	Tolle Story und sympathische Figuren
▲	Abwechslungsreicher Spielverlauf
▼	Kamera ist nicht immer optimal
▼	Jade reagiert etwas träge
Bild	Schöner Grafikstil, geniale Wassereffekte, störende Bildbalken. — 2+ GRAFIK
Ton	Erstklassige Synchro, mitreißender Soundtrack, gute Effekte. — 1 SOUND
12	Anders als der Rest: Ein fantastisches Abenteuer in französischem Grafikstil. Charaktere und Abwechslung sind die Stärken von "BG&E". — WERTUNG 1–

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

▲ **GESUCHT UND GEFUNDEN:** Zu Raziels Alltag gehört auch das Lösen von Rätseln.

▲ **STICH:** Hier kämpft Raziel noch mit einer normalen Klinge, später findet er verschiedene Arten des "Soul Reaver"-Schwertes.

In "Soul Reaver 2" spielen Sie den gedemütigten Vampir Raziel, der immer noch auf der Jagd ist nach seinem Peiniger Kain. Der "Racheengel" trifft auf den Zeitstromlenker Moebius, der ihm durch ein Portal die Zeitreise ermöglicht. Da einige wichtige Personen oder Orte Nosgoths (so der Name der Vampirwelt) in der Gegenwart nicht mehr oder noch nicht zu finden sind, muss Raziel sowohl in die Vergangenheit als auch in die Zukunft reisen.

In den einzelnen Abschnitten verschieben Sie Steinquader, suchen Schalter und setzen Artefakte in dafür vorgesehene Mulden ein. Auch den Wechsel in die Spektralwelt beherrscht der Vampir noch: Hier können Sie zwar nicht mehr klettern oder Objekte tragen, dafür schlüpfen Sie durch Gitter hindurch und finden Wege, die sonst nicht sichtbar sind. Doch egal, wo Sie sich gerade aufhalten, überall und jederzeit müssen Sie sich mit dem "Soul Reaver"-Schwert gegen Ritter, Schattendämonen und Zombies zur Wehr setzen.

FAZIT: Zwar ist "Soul Reaver 2" nicht mehr ganz so taufrisch, zählt aber dank aufwändiger Grafik und einer packenden Geschichte zu den besseren PS2-Action-Adventures. Vor allem jene, die es gerne etwas finsterer und morbider haben, greifen zu. **CG**

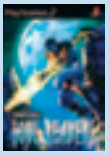
JETZT GÜNSTIGER! 20 EURO JETZT GÜNSTIGER

TESTERGEBNIS

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		erhältlich		
Preis		20 Euro		

Zu beachten: Die PC-Version von "Soul Reaver 2" liegt dem aktuellen "Legacy of Kain: Defiance" für PC bereits bei.



Genre	Action
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.eidos.de	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Extrem fesselnde Geschichte
- ▲ Anspruchsvolle und vielfältige Rätsel
- ▼ Wenige Speicherpunkte
- ▼ Keine Zwischengegner

Bild: Imposante Leveloptik, coole Morph-Effekte, durchschn. Animationen. **GRAFIK 2**

Ton: Gruselige Musik, gute Soundqualität, exzellente deutsche Synchro. **SOUND 2+**

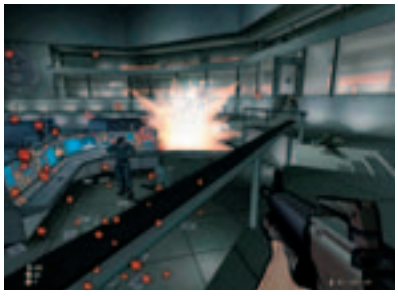
16 Freigegeben ab 16 Jahren gemäß JuSchG USK

Spannend erzähltes Vampirabenteuer in einer fantastischen Welt mit Dimensionswechsel und Zeitreisen. Auch heute noch einen Blick wert. **WERTUNG 2+**

XIII

Coole Ego-Action im Comic-Stil.

▲ **KOPFSCHUSS:** Wer richtig zielt, wird mit einer kleinen Bilderfolge belohnt.



▲ **EXPLOSIV:** Mit dem sekundären Schuss-Modus der M4 lässt sich diese weitläufige Schaltzentrale hervorragend zerlegen.

Der exotische Ego-Shooter "XIII" entstammt dem Comic-Universum des erfolgreichen französischen Zeichners Jean Van Hamme. Dieser Vorlage entspricht auch die Spiel-Grafik mit ihren klaren Linien im so genannten Cell-Shading-Look. In dieser Comic-Kulisse wacht der Held schwer verletzt an einem Strand auf und kann sich an überhaupt nichts mehr erinnern.

Aus der klassischen Ego-Perspektive erkunden Sie in seiner Haut diverse Levels mit durchschlagskräftigen Waffen. Hin und wieder muss auch mal eine Geisel genommen werden, um zum Beispiel an den Wachen in einer Bank unverletzt vorbeizukommen. Manchmal ist es auch hilfreich, kurz stehen zu bleiben und den Schritten der Widersacher zu lauschen. Diese Geräusche sieht die Hauptfigur nämlich mit seinen Agenten-Fähigkeiten dann in kurzen "Tap, Tap"-Schriftzügen selbst durch dicke Wände hindurch.

FAZIT: Lassen Sie sich nicht täuschen: Auch wenn der gewöhnungsbedürftige Zeichentrick-Stil zunächst keinen knallharten Ego-Shooter erwarten lässt, geht es bei "XIII" ganz schön zur Sache. Sie liefern sich heiße Feuergefechte mit intelligenten Gegnern und die spannende Handlung fesselt Sie garantiert bis zum Schluss vor den Bildschirm. **MH**

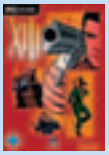
JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER

TESTERGEBNIS

XIII

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	30 Euro	30 Euro	30 Euro	60 Euro

Zu beachten: GameCube-Version kostet noch Vollpreis und besitzt leider keinen Online-Modus.



Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1-8
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
http://xiii.ubisoft.de/	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☑
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☑	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	ca. 12 Std.

Pro & Contra:
- ▲ "Intelligenter" Ego-Shooter
- ▲ Comic-Stil kommt gut 'rüber
- ▼ Gute Story, hohe Gegnerintelligenz
- ▼ Konsolen-Versionen sind schwer

Bild: Sieht auf allen Systemen gut aus, ohne vom Hocker zu hauen. **GRAFIK 2+**

Ton: Waffen mit sattem Wumms, Umgebungsgeräusche passen. **SOUND 2**

16 Freigegeben ab 16 Jahren gemäß JuSchG USK

Ego-Shooter, an dessen Comic-Look man sich gewöhnen muss. Überzeugt durch spannende Story, harte Action und intelligente Gegner. **WERTUNG 1–**

DEUS EX

Das "Spiel des Jahres 2000" zum Knüllerpreis!

▲ **HOPPLA:** Gegen diesen riesigen Wachroboter haben wir leider keine Chance.

▲ **FEURIG:** Grafisch ist "Deus Ex" heutzutage nicht gerade hübsch anzuschauen. Trotzdem leuchten hier schöne Feuereffekte.

Alles ist möglich – mit diesen drei Worten könnte man "Deus Ex" am besten umschreiben. In dieser Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel kommt man nämlich mit verschiedenen Mitteln zum Ziel. Aus der Ego-Perspektive kann man entweder durch eine finstere Sci-Fi-Kulisse jagen und seine Gegner mit Waffen niederstrecken, oder sich von Schatten zu Schatten schleichen und dann ungesehen durch den Hintereingang einsteigen.

Egal wie sich der Spieler entscheidet, für jeden geglückten Lösungsweg gibt's Erfahrungspunkte, die auf die verschiedenen Fähigkeiten des Helden verteilt werden und diese damit aufwerten. Zusätzlich findet der Held im Laufe des Spiels spezielle Implantate. Mit diesen Zusatzmodulen kann man sich beispielsweise eine dickere Haut zulegen, an der auch mal das ein oder andere Geschoss abprallt oder man besorgt sich einfach größere Sprungkraft für seine Beine.

FAZIT: Keine Frage, grafisch ist "Deus Ex" schon lange nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Trotz alledem zieht uns die geniale Atmosphäre noch in ihren Bann. Vor allem wenn Sie einen schwächeren Computer besitzen, sollten Sie "Deus Ex" dem Nachfolger "Invisible War" vorziehen. **MH**

JETZT GÜNSTIGER! 10 EURO JETZT GÜNSTIGER

TESTERGEBNIS

DEUS EX

System	PC PC, PS2 PS2, XBox, GC	
Erscheint	erhältlich	erhältlich
Preis	10 Euro	20 Euro
Zu beachten	Für die PS2-Version wurden die Levels in verschiedene kleine Abschnitte unterteilt.	

Genre	Ego-Rollenspiel
Hersteller	Eidos
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.deusex.de	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	18	Spieldauer	ca. 20 Std.

Pro & Contra ▲	Geniale Handlungsfreiheit
▲	Vielseitig ausbaufähiger Held
▼	Grafik nicht mehr zeitgemäß
▼	Teilweise recht schwer
Bild	Die Menüs der PS2-Version unterscheiden sich von denen am PC.
Ton	Professionelle englische Sprecher. Es gibt leider nur deutsche Untertitel.

GRAFIK 3–

SOUND 2

usk

Grafisch angestaubter Genre-König, der seinen einzigartigen Charme noch immer nicht ganz verloren hat. Und bei diesem Preis: Kaufen!

WERTUNG 2

GÜNSTIGE NEUERSCHEINUNGEN

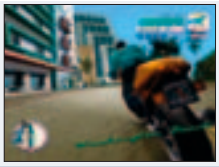
Jeden Monat erscheinen viele Videospiel-Hits (PC, PS2, XBox und GameCube) zum günstigen Sparpreis. VGA hat für Sie die Interessantesten zusammengetragen. Aufgelistet sind nur die Systeme, für die das Spiel günstig zu haben ist.

Titel	System	Genre	Preis	Fazit	Note
Aggressive Inline	PS2	Trendsport	29,99 €	Einzig wahrer Konkurrent von Tony Hawk.	1–
American McGees Alice	PC	Action	10,00 €	Spannender Fantasy-Shooter mit genialer Grafik.	2+
Command & Conquer: Renegade	PC	Ego-Shooter	10,00 €	Gelungener Shooter im "C&C"-Universum.	2+
Das Ding	PC	Action-Adv.	10,00 €	Gruseln mal anders: Ballern Sie sich durch die Antarktis.	1–
Dead or Alive: Beach Volleyball	XBox	Urlaubs-Sim.	39,95 €	Knapp bekleidete Mädels am Strand – alles klar?	2-
Delta Force 2	PC	Action	10,00 €	Taktik-Shooter vom Militär-Spezialisten Novalogic.	2+
Devil May Cry 2	PS2	Action	29,99 €	Packende Teufelsjagd mit Spitzengrafik.	2-
Enter the Matrix	PC, PS2, XBox, GC	Action	29,95 €	Hier erfahren Sie, was Ihnen der Film verschweigt.	2
Fluch der Karibik	PC	Action-Adv.	24,95 €	Vielseitiges Piraten-Abenteuer nach dem Kino-Film.	3+
Grabbed by the Ghoulies	XBox	Geschicklich.	36,50 €	Treiben Sie der Comic-Villa die aufdringlichen Geister aus.	2-
Hitman 2: Silent Assassin	PC	Action	19,90 €	Knallharte Killermissionen in schöner Grafikkulisse.	2
Kya: Dark Lineage	PS2	Jump'n'Run	49,99 €	Innovatives Jump'n'Run der "V-Rally"-Erfinder.	1-
Midnight Club 2	PS2	Rennspiel	29,95 €	Rasantes Innenstadt-Rennspiel. Teilweise etwas unfair.	2
Mission: Impossible – Operation Surma	PS2, XBox	Action-Adv.	29,95 €	Dreister "Splinter Cell"-Klon – trotzdem ganz gut.	2+
No One Lives Forever 2	PC	Ego-Shooter	10,00 €	Hervorragender Agenten-Shooter mit Charakter-Aufbau.	1-
Prince of Persia: The Sands of Time	PC	Action-Adv.	29,95 €	Brandneues Action-Adventure – jetzt schon günstiger.	1-
Resident Evil Zero	GC	Horror-Adv.	29,99 €	Horror-Abenteuer mit coolem Zweispieler-Modus.	1-
Freedom Fighters	PC	Action	19,99 €	Action-Shooter mit innovativer Taktik-Steuerung.	1-
Hulk	PC, PS2, XBox, GC	Action	29,99 €	Lassen Sie es als Hulk ordentlich krachen.	3
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	PS2, XBox	Action	29,95 €	Grottenschlechte Film-Adaption – Finger weg!	4+

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION



GTA: VICE CITY (DT.)
TAKE 2 — PC, PS2 — 1

MAX PAYNE 2
TAKE 2 — PC, PS2, XBOX — 1-

RAINBOW SIX 3
UBISOFT — XBOX — 1-

EGO-SHOOTER

BATTLEFIELD 1942
ELECTRONIC ARTS — PC — 1

HALO
MICROSOFT — XBOX — 1

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
ACTIVISION — PC — 1

ACTION-ADVENTURE

METROID PRIME
NINTENDO — GC — 1

SPLINTER CELL
UBISOFT — PC, PS2, XBOX, GC — 1

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
KONAMI — PC, PS2, XBOX — 1

HORROR-ADVENTURE

SILENT HILL 3
KONAMI — PC, PS2 — 1

RESIDENT EVIL ZERO
CAPCOM — GC — 1-

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
EIDOS — PC, PS2, XBOX, GC — 1-

ACTION

Die Action-Sparte ist qualitativ und quantitativ so stark besetzt wie kaum ein anderes Genre. Hier dürfen Sie aus dem Vollen schöpfen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Battlefield 1942	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Call of Duty	PC	Ego-Shooter	1	12/2003
Castlevania	PS2	Action	1-	3/2004
Counter-Strike Condition Zero	PC	Ego-Shooter	1-	6/2003
Freedom Fighters	PC, PS2, XBOX, GC	Action	1-	10/2003
Grand Theft Auto: Vice City dt.	PC, PS2, XBOX	Action	1	8/2003
Halo	PC, XBOX	Ego-Shooter	1	6/2003
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PC, PS2, XBOX	Action	1-	12/2003
Medal of Honor: Frontline	PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1	6/2003
No One Lives Forever 2	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Panzer Dragoon Orta	XBOX	Shoot'em-Up	1-	6/2003
Planetside	PC	Ego-Shooter	1	8/2003
Rainbow Six 3	XBOX	Taktik-Shooter	1-	1/2004
SOCOM: U.S. Navy Seals	PS2	Action	1-	8/2003
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	PC, XBOX	Ego-Shooter	1	11/2003
TimeSplitters 2	PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1	6/2003
Tron 2.0	PC	Action	1-	11/2003
True Crime: Streets of LA	PC, PS2, XBOX	Action	1-	12/2003
Unreal 2	PC	Ego-Shooter	1-	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Conflict: Desert Storm 2	PC, PS2, XBOX, GC	Taktik-Shooter	2+	11/2003
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr d. Königs	PC, PS2, XBOX, GC	Action	2+	12/2003
James Bond 007: NightFire	PC, PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	2+	10/2003
Rogue Ops	PS2, XBOX, GC	Stealth-Action	2	3/2004
Secret Weapons over Normandy	PC, PS2, XBOX	Action	2+	12/2003
Warhammer 40.000 Fire Warrior	PC, PS2	Ego-Shooter	2+	11/2003

ACTION-ADVENTURE

Actionreich und finster sind die Spiele aus dem Bereich Action- und Horror-Adventure. Besonders stark zeigen sich hier die Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Beyond Good & Evil	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1-	1/2004
Blood Omen 2	PC, PS2, XBOX, GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Mafia	PC	Action-Adventure	1	6/2003
Legacy of Kain: Defiance	PS2, XBOX, GC	Horror-Adventure	1-	3/2004
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PS2	Action-Adventure	1	11/2003
Metal Gear Solid 2: Substance	PC, PS2, XBOX	Action-Adventure	1	6/2003
Metroid Prime	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Onimusha 2: Samurai's Destiny	PS2	Action-Adventure	1-	6/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1-	12/2003
Resident Evil	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Resident Evil Zero	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Silent Hill 3	PC, PS2	Horror-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1	6/2003
Starfox Adventures	GC	Action-Adventure	1-	6/2003
The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	Action-Adventure	1	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

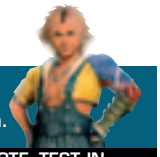
DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.

RENNSPIELE

Egal ob nun nervenaufreibende Verfolgungsjagden oder der sportliche Wettstreit eines F1-Rennens: Hier finden Sie das richtige Spiel.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Colin McRae Rally 4	PC PS2 XBOX GC	Offroad-Rennspiel	1	10/2003
F-Zero GX	GC	Action-Rennspiel	1-	12/2003
F1 2002	PC PS2 XBOX GC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Gran Turismo 3: A-spec	PS2	Rennsimulation	1	6/2003
Grand Prix 4	PC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Nascar Racing 2003 Season	PC	Rennsimulation	1-	6/2003
Need for Speed: Underground	PC PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	1	12/2003
Project Gotham Racing 2	XBOX	Rennsimulation	1	1/2004
WRC 3	PS2	Offroad-Rennspiel	1-	1/2004
WERTUNG "GUT"				
Burnout 2	PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Colin McRae Rally 3	PC PS2 XBOX	Offroad-Rennspiel	2+	6/2003
Crazy Taxi	PC PS2 GC	Action-Rennspiel	2	6/2003
DTM Race Driver Director's Cut	PC XBOX	Rennsimulation	2+	6/2003
Formel Eins 2003	PS2	Formel1-Rennspiel	2	8/2003
Grand Prix Challenge	PC PS2	Formel1-Rennspiel	2	6/2003
GT Concept 2002: Tokyo – Geneva	PS2	Rennsimulation	2+	6/2003
Mario Kart Double Dash!!	GC	Action-Rennspiel	2+	12/2003
Midnight Club 2	PC PS2 XBOX	Action-Rennspiel	2	6/2003
Moto GP 2	PC XBOX	Rennsimulation	2	6/2003
Need For Speed: Hot Pursuit 2	PC PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2+	6/2003
RalliSport Challenge	PC XBOX	Offroad-Rennspiel	2+	6/2003
Splashdown 2: Rides gone Wild	PS2	Action-Rennspiel	2+	11/2003
V-Rally 3	PC PS2 XBOX GC	Offroad-Rennspiel	2	6/2003
Wipeout Fusion	PS2	Action-Rennspiel	2+	6/2003
World Racing	PC PS2 XBOX GC	Rennsimulation	2	10/2003

ROLLENSPIELE



Wer gerne mit magischen Zweihändern in dunklen Höhlen mächtige Drachen niederstreckt, der findet bei den Rollenspielen seinen Favoriten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Baldur's Gate 2	PC	Rollenspiel	1	6/2003
Diablo 2	PC	Rollenspiel	1-	6/2003
Final Fantasy X	PS2	Rollenspiel	1-	6/2003
Flucht von Monkey Island	PC PS2	Adventure	1-	6/2003
Morrowind	PC XBOX	Rollenspiel	1-	6/2003
Phantasy Star Online Episode I & II	XBOX GC	Online-Rollenspiel	1-	8/2003
Sacred	PC XBOX	Action-Rollenspiel	1-	3/2004
Star Wars Knights of the old Republic	PC XBOX	Rollenspiel	1	10/2003
WERTUNG "GUT"				
Arc: Twilight of the Spirits	PS2	Rollenspiel	2	1/2004
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	PS2 XBOX	Rollenspiel	2	1/2004
Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache	PC PS2 XBOX	Adventure	2+	1/2004
Dark Chronicle	PS2	Rollenspiel	2+	10/2003
Everquest Online Adventures	PS2	Online-Rollenspiel	2	2/2004
Fallout: Brotherhood of Steel	PS2 XBOX	Rollenspiel	2	2/2004
Final Fantasy X-2	PS2	Rollenspiel	2+	3/2004

TOPSPIELE

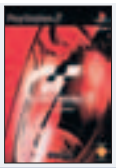
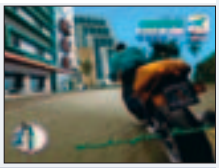
ACTION-RENNSPIEL

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
1 | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

F-ZERO GX
1- | NINTENDO | GC

BURNOUT 2
2+ | ACCLAIM | PS2 XBOX GC

RENNSIMULATION

GRAN TURISMO 3: A-SPEC
1 | SONY | PS2

NASCAR RACING 2003 SEASON
1- | VIVENDI | PC

DTM RACE DRIVER
2+ | CODEMASTERS | PC PS2 XBOX

OFFROAD

COLIN MCRAE RALLY 4
1 | CODEMASTERS | PC PS2 XBOX

WRC 3
1- | SONY | PS2

RALLISPORT CHALLENGE
2+ | MICROSOFT | PC XBOX

ROLLENSPIEL

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP.
1 | LUCAS ARTS | PC XBOX

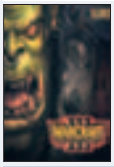
BALDUR'S GATE 2
1 | INTERPLAY | PC

MORROWIND
1- | UBISOFT | PC XBOX

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

STRATEGIE



WARCRAFT 3
VIVENDI — PC — 1

SPELLFORCE
JOWOOD — PC — 1

C&C GENERÄLE: STUNDE NULL
ELECTRONIC ARTS — PC — 1-

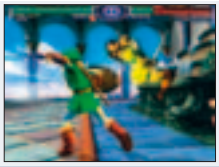
SIMULATION

FALCON 4.0
HASBRO — PC — 1-

IL-2 FORGOTTEN BATTLES
UBISOFT — PC — 1-

DIE SIMS BRECHEN AUS
ELECTRONIC ARTS — PS2, XBOX, GC — 1-

BEAT'EM-UP

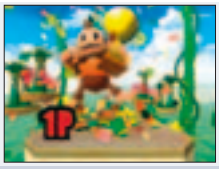


SOUL CALIBUR
EA/NINTENDO — PS2, XBOX, GC — 1

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
SONY — PS2 — 1

DEAD OR ALIVE 3
MICROSOFT — XBOX — 1-

GESCHICKLICHKEIT

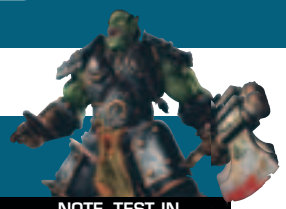


SUPER MONKEY BALL
SEGA — GC — 2

FREQUENCY
CAPCOM — PS2 — 2

HARRY POTTER QUIDDITCH-WM
ELECTRONIC ARTS — PC, PS2, XBOX, GC — 2

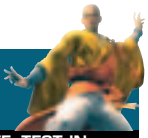
STRATEGIE/SIMULATION



Dank Maussteuerung, Festplattenunterstützung und hochauflösender Grafik sind Strategiespiele die Domäne der PCs.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Age of Mythology	PC	Echtzeit-Strategie	1	6/2003
Anno 1503	PC	Aufbau-Strategie	1-	6/2003
C&C Generäle: Stunde Null	PC	Echtzeit-Strategie	1-	12/2003
Civilization 3	PC	Runden-Strategie	1	6/2003
Die Sims brechen aus	PS2, XBOX, GC	Simulation	1-	1/2004
Eurofighter Typhoon	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
Falcon 4.0	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
IL-2 Forgotten Battles	PC	Flug-Simulation	1-	8/2003
Pikmin	GC	Echtzeit-Strategie	1-	6/2003
Spellforce: The Order of Dawn	PC	Echtzeit-Strategie	1	1/2004
Warcraft 3	PC	Aufbau-Strategie	1	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Age of Wonders: Shadow Magic	PC	Runden-Strategie	2	11/2003
Castlestrike	PC	Echtzeit-Strategie	2+	3/2004
Dynasty Tactics 2	PS2	Runden-Strategie	2	2/2004
Empires die Neuzeit	PC	Echtzeit-Strategie	2+	12/2003
Fußballmanager 2004	PC, PS2, XBOX	Fußball-Manager	2	1/2004
Lock On	PC	Flug-Simulation	2	2/2004
War of the Ring	PC	Flug-Simulation	2	1/2004
World War 2 Frontline Command	PC	Echtzeit-Strategie	2+	08/2003

BEAT'EM-UP



Nur auf den Konsolen – und auf der PlayStation2 im Speziellen – findet der Prügelfan genügend Auswahl für gepflegte Kämpfe Mann gegen Mann.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Dead or Alive 2	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Dead or Alive 3	XBOX	Beat'em-Up	1-	6/2003
Soul Calibur 2	PS2, XBOX, GC	Beat'em-Up	1	10/2003
Tekken 4	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Virtua Fighter 4 Evolution	PS2	Beat'em-Up	1	8/2003
WERTUNG "GUT"				
Def Jam Vendetta	PS2, GC	Wrestling	2+	8/2003
Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2, XBOX, GC	Beat'em-Up	2+	6/2003
Super Smash Bros. Melee	GC	Beat'em-Up	2+	6/2003
WWE Smackdown! Here comes the Pain!	PC	Wrestling	2+	1/2004

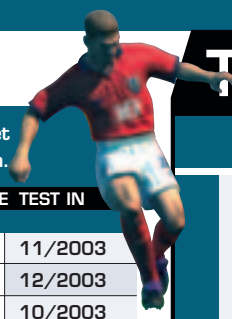
GESCHICKLICHKEIT/DENKSPIEL

Wer gerne alleine oder in lustiger Runde seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellt, wird bei der folgenden Auswahl fündig:

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "GUT"				
Dancing Stage Fever	PS2	Tanzspiel	2	2/2004
Dog's Life	PS2	Geschicklichkeit	2	12/2003
Frequency	PS2	Musikspiel	2	6/2003
Harry Potter Quidditch-WM	PC, PS2, XBOX, GC	Geschicklichkeit	2	1/2004
Super Bust-a-Move 2	GC	Geschicklichkeit	2	11/2003
Super Monkey Ball	GC	Geschicklichkeit	2	6/2003
You dont't know Jack 4	PC	Denkspiel	2	11/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.



SPORT

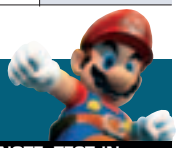
Egal ob Fußball, Golf, Tennis oder American Sports. Das Sport-Genre bietet von knallharten Simulationen bis hin zu witzigen Fun-Versionen viele Facetten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
ESPN NFL Football	PS2 XBOX	American Football	1	11/2003
ESPN NHL Hockey	PS2 XBOX	Eishockey	1-	12/2003
Madden NFL 2004	PC PS2 XBOX GC	American Football	1	10/2003
NHL 2004	PC PS2 XBOX GC	Eishockey	1-	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	PC PS2	Fußball	1	11/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	PC PS2 XBOX GC	Golf	1-	6/2003
Top Spin	XBOX	Tennis	1	1/2004
WERTUNG "GUT"				
All-Star Baseball 2004	PS2	Baseball	2	6/2003
Anstoß Action	PC	Fußball	2	6/2003
Beach Spikers	GC	Volleyball	2+	6/2003
ESPN NBA Basketball	PS2 XBOX	Basketball	2+	11/2003
FIFA Football 2004	PC PS2 XBOX GC	Fußball	2	12/2003
Links 2004	PC	Golf	2	6/2003
NBA Live 2004	PC PS2 XBOX GC	Basketball	2+	12/2003
NBA Street Vol.2	PS2 XBOX GC	Basketball	2+	6/2003
Rocky	PS2 XBOX GC	Boxen	2	6/2003
RTL Skispringen 2004	PC PS2	Wintersport	2	12/2003
TIF: This Is Football 2003	PS2	Fußball	2+	6/2003
Virtua Tennis 2	PS2	Tennis	2+	6/2003

TRENDSPORT

Nicht nur bei der jungen Generation sind Skateboards, Snowboards und Inliner beliebt. Selbst ältere Zocker haben Spaß mit Tony Hawk und Co.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Aggressive Inline	PS2 XBOX GC	Inline	1-	6/2003
Jet Set Radio Future	XBOX	Inline	1-	6/2003
SSX 3	PS2 XBOX GC	Snowboard	1	12/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	PC PS2 XBOX GC	Skateboard	1	6/2003
Tony Hawk's Underground	PS2 XBOX GC	Skateboard	1	12/2003
WERTUNG "GUT"				
1080° Avalanche	GC	Snowboard	2+	1/2004
Airblade	PS2	Skateboard	2	6/2003
Amped 2	XBOX	Snowboard	2+	12/2003
Disney's: Extreme Skate Adventure	PS2 XBOX GC	Skateboard	2+	11/2003



JUMP'N'RUN

Das klassische Jump'n'Run-Genre ist zwar langsam am Aussterben, doch noch immer gibt es echte Highlights für alle Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	PS2	Jump'n'Run	1	6/2003
Jak 2: Renegade	PS2	Jump'n'Run	1-	11/2003
Kya: Dark Lineage	PS2	Jump'n'Run	1-	1/2004
Ratchet & Clank 2	PS2	Jump'n'Run	1	1/2004
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1-	6/2003
Sly Raccoon	PS2	Jump'n'Run	1-	6/2003
Super Mario Sunshine	GC	Jump'n'Run	1-	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

BASKETBALL

ESPN NBA BASKETBALL
2+ | SEGA | PC PS2 XBOX GC

NBA LIVE 2004
2+ | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

NBA STREET VOL.2
2+ | ELECTRONIC ARTS | PS2 XBOX GC

FUSSBALL

PRO EVOLUTION SOCCER 3
1 | KONAMI | PC PS2

ANSTOSS ACTION
1- | ASCARON | PC

FIFA FOOTBALL 2004
2 | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

TRENDSPORT

TONY HAWK'S UNDERGROUND
1 | ACTIVISION | PC PS2 XBOX GC

SSX 3
1 | ELECTRONIC ARTS | PS2 XBOX GC

JET SET RADIO FUTURE
1- | SEGA | XBOX GC

JUMP'N'RUN

RATCHET & CLANK 2
1 | SONY | PS2

JAK 2: RENEGADE
1- | SONY | PS2

SUPER MARIO SUNSHINE
1- | NINTENDO | GC

AKTUELLE HARDWARE

HARDWARE-TICKER

NEUER NVIDIA-CHIP VERZÖGERT SICH

Nvidias neue Chip-Generation NV4x kommt offensichtlich später als geplant. Ursprünglich sollte der Chip zur CeBit fertig sein, nun wird er erst für den 12. April erwartet. Für Spiele relevant ist vor allem, dass der NV4x erhöhtes Grundtempo erlaubt und im Bereich der Echtzeitschatten Verbesserungen verspricht – diese Technik setzt z.B. id Software bei "Doom 3" ausgiebig ein. +++

SPEEDLINK BLACK HAWK

Mutig: Obwohl kaum noch PC-Spiele primär auf den Joystick setzen, wagt sich Speedlink mit einem neuen Modell auf den Markt. Der 35 Euro teure "Black Hawk" wendet sich mit seiner kompletten Ausstattung – Coolie-Hat, Twist-Funktion, Throttle, zwölf Feuertasten – speziell an Fans von Flugsimulationen. +++

INTEL MIT 64 BIT

Auf Intels Hausveranstaltung IDF (Intel Development Forum) bestätigte der Prozessor-Hersteller, dass er ab Mitte 2004 ebenfalls Prozessoren mit AMDs 64-Bit-Technik anbieten wird. Vorerst hauptsächlich im Server-Bereich – für Heimanwendungen, etwa Spiele, sieht Intel derzeit wohl noch keinen Bedarf für diese Technik. +++

KAFFEE PER USB

Die chinesische Firma Sunbeamtech zeigt, wie universell einsetzbar der USB ist: Sie bietet eine Warmhalteplatte für Kaffeetassen an, die ihren Strom über den USB-Port bezieht. Laut Hersteller ist das Getränk damit nach zwei Stunden um 15 Grad wärmer als ohne. +++

AMD ZEIGT FAR CRY

Parallel zur IDF führte AMD anhand einer speziell angepassten Beta-Version von "Far Cry" die Vorzüge der eigenen FX64-Technologie vor. Mit dem 64-Bit-Prozessor soll der Shooter um bis zu 30 Prozent schneller laufen. Doch nicht nur das, auch bei Physikberechnungen und selbst bei der KI soll die 64-Bit-Version Tempo machen. Momentan fehlt es für 64-Bit-Spiele aber vor allem noch an einer passenden Direct-X-Schnittstelle. +++

▲ **FAR CRY:** Angepasst auf FX64-Technologie.

LOGITECH DRIVING FORCE PRO

Die von vielen Rennspielern herbeigesehnte Luxussimulation "Gran Turismo 4" lässt noch immer auf sich warten. Zumindest aber kommen wir schon jetzt in den Genuss des speziell dafür entwickelten "Driving Force Pro"-Lenkrads von Logitech.

Vor allem durch seine "Drehfreudigkeit" hebt es sich von Konkurrenten ab. Während herkömmliche Lenkräder sich nur um gut 100 Grad in jede Richtung drehen lassen, stößt das Driving Force Pro erst nach eineinviertel Komplettumdrehungen (450 Grad) an die Sperre. Die anfängliche Skepsis gegenüber diesem Feature hat sich nach einigen Testrunden mit "Gran Turismo 4 Prologue", dem bislang einzigen Spiel mit 900-Grad-Support, in helle Begeisterung gewandelt. Im Vergleich mit einem normalen Lenker wird deutlich, wie realistisch sich die Kurbelei in scharfen Kurven "anfühlt". Je weiter man dreht, desto heftiger wird der Widerstand, genau wie bei einem echten Auto.

Verwendet man das "Driving Force Pro" mit Rennspielen, die diesen großen Drehwinkel nicht unterstützen, rastet eine Sperre ein, die das Lenkrad schon nach 90 Grad pro Richtung stoppt. Der maximale Lenkausschlag ist somit klar definiert. Anhand zweier LEDs kann man den aktuellen Modus überprüfen. Leuchtet nur ein Lämpchen, ist das Lenkrad im konventionellen Modus.

▲ **KURBELEI:** Der Lenker lässt sich um 900 Grad drehen.

▲ **KNUFFIG:** Der Knüppel erlaubt knackige Schaltmanöver.

▲ **HALT:** Die primitiv wirkende Rutschbremse ist sehr effektiv.

NUR VOM FEINSTEN

Technik und Verarbeitung sind für ein Konsolenlenkrad State-of-the-Art. Der Force-Feedback-Effekt ist deutlich stärker als bspw. beim Vorgänger Driving Force GT. Der Kunststoffkranz ist komplett gummiert und schon fast zu griffig. Die meisten Tasten sind gut zu erreichen und fühlen sich hochwertig an. Fürs manuelle Schalten sitzen auf der Rückseite zwei Mikroschalter, die mit dem Zeige- oder Mittelfinger gedrückt werden und schnell reagieren. Da diese aber kaum Sinn machen, wenn man bei großen Lenkbewegungen nachgreifen muss, gibt es auch einen Schalthebel auf der rechten Seite. Die Pedaleinheit wirkt nicht so hochwertig, aber trotzdem sehr stabil. Gummifüße und eine ausklappbare Leiste mit Spikes verhindern ein Verrutschen auf Hartboden und auf Teppich.

HARDWARE

DRIVING FORCE PRO

System	PS2
Hersteller	Logitech
Preis	150 Euro
Verarbeitung	✪✪✪✪✪
Ergonomie	✪✪✪✪✪

1 GESAMT

Top-Technik, edler Look und gute Verarbeitung. Die Referenz für PS2-Lenker.

ONLINEKOSTEN-CHECK

IN DIESER TABELLE FINDEN SIE JEDEN MONAT DIE EMPFEHLENSWERTESTEN ONLINE-TARIFE*.

Anbieter	Tarifname	Geschwindigkeit up/down	Monatlicher Grundpreis	Einmalige Anmeldegebühr	Voraussetzung	Volumen-Begrenzung
MSN www.msn.de	Easysurfer DSL 1000	128/768kbit/s	2,95 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	1000MB/ Monat
MSN www.msn.de	Easysurfer DSL 2500	128/768kbit/s	5,95 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	2500MB/ Monat
FREEDEE www.freedee.de	dsl-light	128/768kbit/s	9,99 Euro	19,99 Euro	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TLINK www.t-link.de	Gamersfl.	128/768kbit/s	11,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TISCALI www.tiscali.de	DSL Flat fair	128/768kbit/s	15,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung

* Preisänderungen nach Drucklegung und Irrtümer bleiben vorbehalten.

** Die monatliche Grundgebühr für einen T-DSL-Anschluss variiert je nach Art des Telefonanschlusses zwischen 12,99 Euro und 24,99 Euro. Die Neueinrichtung eines Anschlusses bei T-Online kostet einmalig 99,95 Euro.

Nützliches, Ausgefallenes, Innovatives oder auch Enttäuschendes: Wir stellen Ihnen Produkte für jede Plattform und jeden Geldbeutel vor.

GEWINNEN MIT ATARI

Ab sofort können Sie jeden Monat mit Atari und VGA tolle Spiele und Hardware im Wert von 800 Euro gewinnen! Was müssen Sie dafür tun? Reichlich wenig: Schicken Sie uns einfach eine Postkarte oder ein SMS mit dem Kennwort HACK.

HAUPTGEWINN APRIL 2004:
Eine Konsole nach Wahl (PS2, Xbox, GC, GBA)

5x ".hack Infection Vol.1" für die PS2
5x "Dead Man's Hand" für Xbox

Teilnahme per Postkarte:
Schnappen Sie sich einfach eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Kennwort: HACK
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Teilnahme per SMS:
Schreiben Sie eine SMS mit dem Inhalt HACK und schicken Sie diese an die Nummer 82098. Bitte nur ein SMS-Code pro SMS.

HACK per SMS an 82098

Synapsy, 0,49 €/SMS, gesamt 0,98 €(2SMS), Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss: 7.4.2004. Mitarbeiter von CyPress und Atari dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MADCATZ LUMICON

Nach dem originellen "RetroCon" bringt MadCatz einen weiteren Controller mit Showeffekt. Das Gehäuse ist transparent und innen mit einigen blauen Dioden bestückt, die den Controller beleuchten. Um diesen Effekt deutlich sehen zu können, muss es allerdings sehr dunkel sein, außerdem leuchten die meisten LEDs seltsamerweise "nach hinten". Richtig eindrucksvoll schimmert das "LumiCon" selbst bei völliger Finsternis nicht.

Macht aber nichts, denn das wiegen die technischen Vorzüge locker auf. Das mittelgroße Xbox-Pad liegt sehr gut in der Hand, sowohl das Plastik als auch die geriffelten Gummiüberzüge fassen sich angenehm an. Schwitzehändchen gibt's damit so schnell nicht, auch, weil man nicht viel Kraft aufwenden muss. Das Pad gehört zur weichen Sorte, die Analog-Sticks bieten nur wenig Widerstand. Damit lässt es sich sehr gut spielen, nur das Digikreuz fällt zu schwabbelig aus, hier hätten wir uns etwas mehr Straffheit gewünscht. Dennoch gehört das "LumiCon" zu den wenigen Controllern, die an die Qualitäten des Microsoft-Originals herankommen. Zumal das Pad auch in Details, wie etwa dem extra langen Kabel, überzeugt.

HARDWARE

LUMICON XBOX	
System	PC, Xbox
Hersteller	MadCatz
Preis	35 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★☆
GESAMT	2+

Trotz der misslungenen Lightshow gehört das "LumiCon" zu den Xbox-Stars.

SPEEDLINK

SPEEDLINK ADVANCED POWER GRIP SP

Einen Akkupack zum Aufstecken für den GBA SP bietet Speedlink mit dem "Advanced Power Grip SP" an. Der Original-Akku wandert in ein Extrafach, mit einem Schalter wählen Sie die Quelle aus. Der nicht benutzte Akku wird dabei gleich aufgeladen. Nachteil: Während eines laufenden Spiels dürfen Sie den Schalter nicht umlegen, sonst erfolgt ein Restart. Das in drei Farben erhältliche "Power Grip" kostet knapp 20 Euro.

◄ **POWER:** Der Zusatzakku sorgt für Energiereserven.

HARDWARE

ADVANCED POWER GRIP SP	
System	GBA SP
Hersteller	Speedlink
Preis	20 Euro
Verarbeitung	★★★★☆
Ergonomie	★★★★☆
GESAMT	2-

Funktioniert einwandfrei, aber normalerweise reicht der serienmäßige Akku.

SONY USB-HEADSET

Speziell für PS2-Online-Spiele ist das neue Headset von Sony gedacht. Es wurde von Logitech entwickelt und fällt im Vergleich zum im Online-Kit enthaltenen deutlich luxuriöser aus. Es ist kompatibel zu allen Voice-recognition-fähigen PS2-Onlinetiteln. Ob es sich wegen der USB-Schnittstelle eventuell auch noch für andere Plattformen und Anwendungen eignet, klären wir in einer der nächsten Ausgaben. Erscheinen soll es im Frühjahr, das genaue Datum und der Preis standen bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

HARDWARE

USB-HEADSET	
System	PS2
Hersteller	Sony
Preis	noch nicht bekannt

Luxuriöses Headset made by Logitech für den ambitionierten Online-Spieler.

NÜTZLICHES ZUBEHÖR VON SHARKOON

Die Firma Sharkoon bietet in erster Linie so genannte "Modding"-Artikel an, mit denen Freaks ihre Kisten optisch ordentlich aufbrezeln. Mehr und mehr verlegt sich das Unternehmen nun darauf, praktisches PC-Zubehör aller Art ins Sortiment zu nehmen.

Etwa den attraktiv designten USB-Memorystick "Flexi-Drive SE" zum unkomplizierten Datentransport. Der Knubbel ist aus Vollgummi geformt und somit besonders unempfindlich gegen äußere Einflüsse, selbst gegen ein versehentliches Wasserbad. Erhältlich in Kapazitäten von 128, 256 und 512 MByte, kostet das "Flexi-Drive SE" inklusive Tragetasche und Treiber-CD zwischen 50 und 150 Euro.

An regelmäßige LAN-Party-Gänger wendet sich hingegen das "Gamer Patchkabel". Die in Längen von 1, 3, 5 und 10 Metern erhältliche Strippe dient zur Verbindung des Rechners mit einem Ethernet-Hub oder -Switch, eine spezielle Sicherung am RJ45-Anschluss verhindert ein versehentliches Herausrutschen. Das komplette Sharkoon-Angebot erhalten Sie z.B. bei Alternate (www.alternate.de).

▲ **LAN:** Kabel mit Sicherung gegen Herausrutschen.

HARDWARE

GAMER PATCHKABEL	
System	PC
Hersteller	Sharkoon
Preis	ca. 4 Euro/Meter

RJ45-LAN-Kabel mit spezieller "Clipforce"-Technologie.

HARDWARE

FLEXI-DRIVE SE	
System	PC
Hersteller	Sharkoon
Preis	ca. 50 Euro

Robuster USB-Memorystick in den Größen 128, 256 und 512 MByte.

DIE 12 WICHTIGSTEN FRAGEN

Welche Grafikkarte kaufen? Im Dickicht der vielen Modell geht rasch die Übersicht verloren – VGA sorgt für Durchblick.

Sie wollen Ihren PC spieletauglich machen, einen neuen zusammenstellen oder ein Komplettpaket kaufen? In allen drei Fällen sollte der Grafikkarte größte Aufmerksamkeit geschenkt werden, ist sie doch für den Spielgenuss der entscheidende Faktor. Doch Einsteiger werden im Gewirr der Begriffe, Zahlen und Modellvarianten schnell überfordert. Wir schaffen Abhilfe: Auf kompakten zwei Seiten bringen wir die zwölf wichtigsten und am häufigsten gestellten Fragen rund um die 3D-Karten zur Sprache.

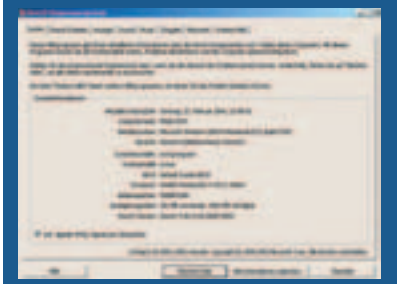
1. WAS IST ÜBERHAUPT DER SINN EINER GRAFIKKARTE?

Grundsätzlich dient eine Grafikkarte der Umwandlung von Daten in Bilder und deren Weitergabe an den Monitor. Waren das früher hauptsächlich schlichte 2D-Programme, sind durch die explosionsartige Verbreitung von Multimedia-Anwendungen und Spielen die Anforderungen an Grafikkarten rasant gestiegen. Inzwischen ist eine 3D-Karte zumindest für den Spiele-PC die wichtigste Einzelkomponente.

DIRECTX

DirectX ist ein von Microsoft entwickeltes Schnittstellen-Paket, das die Brücke zwischen Spiel und der Hardware schlägt. Es besteht aus einzelnen Modulen, unter anderem für Grafik (Direct3D), Sound, Eingabegeräte und dem Netzwerkcode. Über Direct3D spricht der Entwickler mit seinem Spiel bestimmte Funktionen einer Grafikkarte an (hauptsächlich im Bereich bestimmter Grafikeffekte), programmiert und aktiviert sie.

Durch das standardisierte DirectX muss er (theoretisch) keine Grafikkarten speziell ansprechen, DirectX gibt die Kommandos immer auf gleiche Art weiter. Mit jeder neuen Version von DirectX – aktuell ist Nummer 9.0b – kommen neue Features hinzu, die eine weiter gesteigerte Qualität der Grafik ohne übertriebenen Programmieraufwand ermöglichen.



▲ **DX DIAG:** Das DX-Hilfsprogramm gibt Auskunft über die installierten Versionen.

▲ **STALKER:** Der Shooter wird 3D-Grafik in eine neue Dimension heben.

2. WARUM IST EINE 3D-GRAFIKKARTE FÜR SPIELE SO WICHTIG?

3D-Grafikkarten sollen, einfach ausgedrückt, Spiele sowohl schneller als durch eine Vielzahl fantastischer Effekte auch schöner machen. Da für grafisch aufwändige Titel enorm viel Leistung notwendig ist, sind moderne 3D-Karten kleine technische Wunderwerke: Sie greifen auf Spezialprozessoren zur Grafikberechnung zurück und haben viel eigenen Speicher. Dadurch entlasten sie auch den Hauptprozessor, der inzwischen weniger grafikspezifische Arbeiten verrichten muss als noch vor zehn Jahren. Das ist auch nötig, da er bei den riesigen Datenmengen aktueller Top-Spiele schnell überfordert wäre.

3. REICHT EINE FLOTTE 3D-KARTE ALLEIN, UM SPIELE IN VOLLER QUALITÄT ZU GENIESSEN?

Ein ganz klares Nein. Für die Optik alleine ist die Grafikkarte sicher der entscheidende Faktor. Doch trotz aller Entlastung für den Hauptprozessor (CPU) spielt auch dieser nach wie vor eine wichtige Rolle, wenn es um die Grafik von Spielen geht. Daneben ist er auch für Dinge wie die Berechnung der Künstlichen Intelligenz, Physik-Engines und die Verwaltung von Datenbanken nötig. Auch ordentlich viel Hauptspeicher braucht es – immer mehr Spiele starten mit weniger als 256 MByte erst gar nicht mehr. Es bringt also überhaupt nichts, einen uralten Pentium mit 400 MHz und 32 MByte RAM mit einer 500-Euro-Grafikkarte aufzurüsten.

4. WAS SOLLTE EINE AKTUELLE GRAFIKKARTE ALLES KÖNNEN? WORAUF MUSS ICH BEIM GRAFIKKARTEN-KAUF ACHTEN?

Leider gibt es nur wenige Kriterien, um beim Grafikkarten-Kauf ungeeignete Modelle von vorne herein auszuschließen. So sollte eine neue Karte DirectX-9-fähig sein, um auch künftige Knaller bei voller Bildqualität genießen zu können. Unter den aktuell angebotenen Modellen fällt damit aber nur die Radeon 9200 von ATI aus dem Rennen. Ansonsten sollten Sie nur darauf aufpassen, kein längst veraltetes Modell zu erwerben, denn bei vielen Händlern sind vermeintliche "High Performance"-Schnäppchen einfach nur Karten, die seit Jahren im Lager vermodern. Achten Sie einfach auf den eingebauten Chip: Bei Nvidia sind alle GeforceFX ab der Bezeichnung 5200 aufwärts, bei ATI alle Radeons ab dem 9500 aufwärts nicht nur DX9-tauglich, sondern erfüllen allgemein die Mindestvoraussetzungen an eine moderne Grafikkarte.

5. MUSS ES UNBEDINGT EINE MARKEN-GRAFIKKARTE SEIN?

Auch wenn jetzt einige Firmenvertreter aufheulen werden: Rein technisch gesehen nicht. Ob beispielsweise Ihr Nvidia-Modell bei gleichen Eckdaten nun von Asus, Gainward, Leadtek oder MSI kommt – auf Qualität und Leistung hat das sehr wenig Einfluss. Fast alle benutzen das gleiche "Design" (sprich, die Grafikkarten sind identisch aufgebaut) und ähnliche Komponenten. Unterschiede gibt es vor allem in Sachen Preis, (Software-)Ausstattung und Service. Echte No-Name-Produkte sind vor allem wegen mangelndem Service mit Vorsicht zu genießen. Zudem werkelt hier oft billiger, langsamerer Speicher auf den Karten, der nicht die verlangte Leistung bringt. Seien Sie deshalb bei Grafikkarten ohne Markennamen (sie heißen meist einfach nach dem verwendeten Chip, also bsp. "GeforceFX 5600 Ultra") vorsichtig.

▲ **GEFORCEFX 5900XT:** Oberklasse-Leistung zum Mittelklasse-Preis.

6. WAS SIND DIE BESONDERS EMPFEHLENSWERTEN MODELLE?

Grundsätzlich gilt: Speziell in der Mittelklasse ist der recht hohe Mehrpreis für Modelle mit 256 MByte rausgeschmissenes Geld. Einen echten Vorteil bringt der Extraspeicher wohl frühestens bei Hardware-Fressern wie "Doom 3", doch auch über 2004 hinaus reichen 128 MByte völlig aus. Ansonsten entnehmen Sie besonders empfehlenswerte Chips – speziell im Hinblick auf das Preis-Leistungs-Verhältnis – und die Durchschnittspreise entsprechender Grafikkarten der nachfolgenden Liste:

RUND UM GRAFIKKARTEN

UNSERE EMPFEHLUNGEN

NVIDIA		ATI	
GEFORCEFX 5600 XT (128 MByte)	ca. 110 Euro	RADEON 9600 PRO (128 MByte)	ca. 150 Euro
GEFORCEFX 5700 (128 MByte)	ca. 150 Euro	RADEON 9600 XT (128 MByte)	ca. 180 Euro
GEFORCEFX 5900 XT (128 MByte)	ca. 200 Euro	RADEON 9800 PRO (128 MByte)	ca. 250 Euro
GEFORCEFX 5900 ULTRA (256 MByte)	ca. 380 Euro		

▲ **AUSSENSEITER:** Karten mit "Volari"-Chip von XGI sind keine echte Alternative.

7. MANCHE HÄNDLER BIETEN KARTEN ALS "BULK"- UND "RETAIL"-VERSION AN. WAS BEDEUTET DAS?

Als "Bulk" bezeichnet man Ware, die ursprünglich nicht zum Einzelverkauf bestimmt war. Im Gegensatz zu Retail-Versionen kommt sie ohne Originalverpackung aus (liegt meist nur in einer Pappschachtel oder einer Plastikhülle), oft fehlen Software-Bundles und hin und wieder haben sie sogar andere, niedrigere technische Spezifikationen. Bei Bulk-Versionen ist deshalb Vorsicht geboten; wenn die Hardware identisch ist und Sie auf die Software verzichten können, lassen sich mit Bulk-Versionen aber oft ein paar Euro sparen.

▲ **BULK:** Oft nicht mehr als Karte und Treiber.

8. WIE VIEL GELD SOLL ICH FÜR MEINE GRAFIKKARTE AUSGEBEN?

Die Qualität von Grafikkarten lässt sich schlecht an einer bestimmten Preisgrenze festmachen. Dazu sind die Modellpaletten von ATI und Nvidia zu umfangreich und preislich zu fein gerastert. Grundsätzlich bekommen Sie derzeit schon für 150 bis 200 Euro Grafikkarten, die (auch mittelfristig) in der Mittel- bis Oberklasse anzusiedeln sind. Echte Spitzenleistung erhalten Sie schließlich ab 300 Euro, die Mehrleistung macht sich vor allem bei höheren Auflösungen und Qualitätsfeatures wie Antialiasing (Kantenglättung) bemerkbar.

▲ **ÜBERTRIEBEN:** Super teure Modelle wie diese 700-Euro-Karte lohnen sich kaum.

9. WANN IST DER BESTE ZEITPUNKT FÜR DEN KAUF EINER GRAFIKKARTE?

Immer und nie. Kaufen Sie die Grafikkarten einfach dann, wenn's Ihnen gut in den Kram passt. Natürlich wird Hardware ständig billiger, doch deshalb extra mit dem Kauf zu warten, lohnt sich in der Regel nicht. Zumal dann schon wieder neue Spiele auf den Markt kommen und Begehrlichkeiten auf eine neuere, noch bessere und logischerweise auch teurere Grafikkarte wecken. Also: Wenn Sie den Entschluss gefasst haben, einfach eine mit aktuell gutem Preis-Leistungs-Verhältnis kaufen und sich an der schönen neuen Spielewelt erfreuen.

10. IST DAS TEUER ERSTANDENE STÜCK NICHT SOWIESO GLEICH WIEDER VERALTET?

Nein. Natürlich hören die Hersteller einerseits nicht auf, regelmäßig neue Modelle auf den Markt zu schmeißen, natürlich kommen immer wieder neue Spiele mit höheren Hardwareanforderungen heraus. Andererseits sind die Steigerungen seit einiger Zeit in beiden Fällen nicht mehr besonders dramatisch. Wenn Sie sich jetzt eine neue Karte der Mittelklasse kaufen, können Sie getrost davon ausgehen, auch in zwölf oder 18 Monaten die allermeisten Spiele immer noch in sehr guter Qualität und ordentlicher Geschwindigkeit genießen zu dürfen. Das beweisen z.B. auch Geforce-4-Karten, die trotz ihres Alters von fast zwei Jahren selbst Edel-Shooter wie "Far Cry" noch schön und ausreichend schnell darstellen können.

▲ **MODERN:** "Painkiller" nutzt etliche fortgeschrittene DirectX-9-Features.

11. GIBT ES NOCH WAS ANDERES AUSSER ATI RADEON UND NVIDIA GEFORCE?

Ja, gibt es. Allerdings sind andere Hersteller für Spieler nahezu bedeutungslos. Sowohl Matrox' "Parhelia"-Chip als auch der XGI "Volari" (den gibt es sogar als Zwei-Chip-Lösung) und S3s "S8" sind zwar teilweise (begrenzt) spieletauglich, reichen aber in punkto Preis-Leistungs-Verhältnis bei an ATI und Nvidia heran.

12. WO FINDE ICH TESTS ZU AKTUELLEN GRAFIKKARTEN?

Ganz einfach: In der nächsten Videogames Aktuell. Dort testen wir ein gutes Dutzend Grafikkarten von den Marktführern ATI und Nvidia. Wir sagen Ihnen, welche Modelle am meisten Power haben, welche für Sparfüchse interessant sind und welche allgemein das beste Preis-Leistungs-Verhältnis aufweisen. **MG**

PLAYSTATION2 ONLINE – SPIELEN WELTWEIT

Alleine spielen ist doch langweilig! Wie wär's mit einem Spielchen gegen Klaus aus Hamburg, Gabi aus München oder Bernd aus Köln?

▲ **"HARDWARE ONLINE ARENA":** Action-lastige Panzerschlachten in Endzeitarealen.

"Rechts unten durch die Höhle kommen zwei! Brauche Unterstützung beim oberen Tempel!" Aufgeregte Zurufe, unterbrochen vom charakteristischen Knattern eines AK-74-Sturmgewehrs. Die Explosion einer hastig geworfenen Splitterhandgranate erschüttert den Raum – verdammt! Kriegsberichterstattung auf CNN? Nicht doch! Ein ganz normales Wohnzimmer, irgendwo in Deutschland. Sie wurden gerade Zeuge vom (leider gescheiterten) Versuch einer achtköpfigen Terroristenbande, ein Spezialkommando der U.S. Navy Seals abzuwehren.

Seit inzwischen fast einem Jahr gehen Tag für Tag Tausende Spieler europaweit auf Punktejagd. Sie duellieren sich in Clans oder treffen sich in "Socom: U.S. Navy Seals" auf ein Schwätzchen. Unterhaltungen und Smalltalk funktionieren prima über das mitgelieferte Headset. Grundvoraussetzung für das alles ist der Netzwerkadapter der PS2. Mit dieser Netzwerkkarte können Sie Sonys Edelkonsole an die Welt des Internets anschließen. Selbstverständlich geht alles auf dem TV-Bildschirm vonstatten, ein PC-Monitor ist nicht nötig.

Neugierig geworden? Eine normale Breitbandverbindung (DSL) reicht aus, um dabei sein zu können – und die gibt's inzwischen bei jedem Internetanbieter für wenig Geld. Und das Beste: Es ist so einfach: Kabel ins Modem stecken, ein einziges Mal die Einstellungen vornehmen und schon liegt die PS2-Onlinewelt vor Ihnen.

Ihr Flensburger Punktekonto quillt über und Sie können das Rasen einfach nicht lassen? Dann gehen Sie doch besser in "Need for Speed: Underground" auf die Piste und genießen Sie dort den Geschwindigkeitsrausch – ganz ohne drohende Strafverfahren.

Hat unsere Nationalelf mal wieder eine bitterböse Schlappe erlitten? Dann zeigen Sie Olli Kahn Ihre Eier und treten Sie in "FIFA 2004" gegen ernst zu nehmende Gegner an. Abwechslung gibt's genug, und die Ankündigungen neuer Onlinespiele für 2004 zergehen auf der Zunge.

ABWECHSLUNG PUR

Müssen wir noch erwähnen, wie abwechslungsreich sich die Online-Modi der einzelnen Spiele gestalten? Jede Runde unterscheidet sich von der vorangegangenen, denn nichts ist unberechenbarer als menschliche Gegner und oft auch eigene Mitstreiter. Spannung pur, die einen schnell in den Bann zieht – es besteht ganz extreme Suchtgefahr.

Was kostet der Spaß? Nichts, Sony verlangt keinen Cent Gebühren für die Spiele, egal wie oft und wie lange Sie online sind. Lediglich die Verbindungsgebühren Ihres Providers müssen Sie berappen.

Wie sind die Aussichten? Vielversprechend, andauernd bekommt die Online-Familie kerngesunden Nachwuchs. Neben der lang ersehnten Fortsetzung zu "Socom" gesellen sich Abräumer wie "Rainbow Six 3" und "Splinter Cell: Pandora Tomorrow". Für reichlich Nachschub ist gesorgt. Und bestimmt sehen wir uns bald online.

DAS BRAUCHEN SIE:

- PlayStation2 mit Controller (ca. 199 Euro)
- Memory Card (45 KByte Platz, ca. 30 Euro)
- Ethernet-Netzwerkadapter von SCED (ca. 40 Euro)

- Spiel, z.B. "Socom: U.S. Navy Seals" (ca. 80 Euro inkl. Headset)
- Verbindungskabel (siehe Übersicht rechts)

- Breitbandanschluss mit entsprechendem Modem. Hier variieren die Preise. Auch spielt es hier eine Rolle, welche Art von Flatrate Sie wählen (mit oder ohne Datenübertragungsbegrenzung, etc.). Am besten fragen Sie hier in einem T-Punkt nach, welche Möglichkeiten es gibt.

▲ **EINFACH:** Der Netzwerkadapter wird hinten in die PS2 eingesteckt und zugeschraubt. Einfacher geht's nicht.

NOCH FRAGEN?

Dann hilft Ihnen die technische Hotline von Sony:

✆ Tel. 01805/76 69 77

Montag – Freitag von 0.00 – 20.00 Uhr für 0,12 Euro/min.

▲ **"XIII":** Ego-Shooter im unverwechselbaren Comic-Stil. Bis zum letzten Mann…

▲ **EINZELKÄMPFER:** Freizeitrambos ballern in "Medal of Honor: Rising Sun".

▲ **HITKANDIDAT:** Gnadenlose Onlinegefechte in Ubisofts "Rainbow Six 3".

▲ **TREFFER:** U.S. Navy Seals zeigen sich in Onlinegefechten nicht gerade zimperlich.

▲ **TÄNZCHEN:** Alle Gegner wurden ausradiert und man tanzt im Siegestaumel.

ALLGEMEINES ZUM ONLINESPIELEN

WOHER BEKOMME ICH EINEN BREITBANDANSCHLUSS?

Nicht in allen Regionen ist ein Breitbandzugang (beispielsweise DSL-Anschluss) möglich. Neben vielen kleinen lokalen Providern (Internetanbietern) hilft Ihnen auch T-Online weiter.

KOSTENFRAGE – WAS MÜSSEN SIE BEZAHLEN?

Sie müssen nur Ihren Internetzugang bezahlen! Alle Spiele (einzige Ausnahme "EverQuest Online Adventures") sind derzeit kostenfrei online spielbar! Sie können sprichwörtlich zocken, bis der Arzt kommt!

BERATUNGSHOTLINE VON T-ONLINE ZU DSL

Hier erfahren Sie, ob ein Breitbandanschluss bei Ihnen zu Hause möglich ist, und welche Kosten auf Sie zukommen.

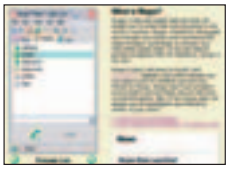
- **Tel.: 0800/77 22 111**
- **Fax: 0800/77 22 555**

(täglich von 8.00 – 24.00 Uhr)

Haben Sie die Möglichkeit, bei einem Bekannten ins Internet zu schauen, können Sie die DSL-Verfügbarkeit auch auf dieser Internetseite von T-Online abrufen:
http://www3.service.t-online.de/c/00/01/47/1476.html

INTERNET-TELEFONIE

Haben Sie schon das USB-Headset? Haben Sie außerdem einen PC mit USB-Anschluss daheim? Dann stöpseln Sie das Headset doch einfach mal dort ein. Unter Windows 2000 sowie Windows XP wird das gute Stück automatisch erkannt. Mit einer kostenlosen Software wie Skype (www.skype.com) können Sie per Internet quatschen, bis die Leitung glüht.



▲ **HEADSET-MEHRZWECK:** Skype funktioniert wie ICQ, frei sprechen garantiert.

PlayStation®2 NETWORK ENTERTAINMENT

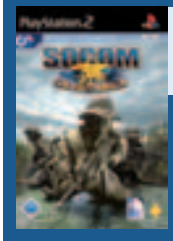
ALLE ONLINE-SPIELE IM ÜBERBLICK

Titel	Note	Titel	Note
Amplitude	3	Need for Speed: Underground	1
Champions of Norrath Realms of EverQuest	1-	Socom: U.S. NAVY SEALs	1
Destruction Derby: Arenas	3	SSX 3	2
Die Sims brechen aus	1-	Tony Hawk's Pro Skater 3	3
EverQuest Online Adventures	2	Tony Hawk's Pro Skater 4	2
FIFA Football 2004	2	Tony Hawk's Underground	2
Hardware Online Arena	3	Twisted Metal Black Online	3
Medal of Honor: Rising Sun	2	Warhammer 40.000: Fire Warrior	3
Midnight Club II	3	XIII	2-
My Street	2-		

TOP 5 – ONLINE-TITEL

VGA-REDAKTIONSTIPPS IM APRIL

Die folgenden Spiele hat die Redaktion der Videogames Aktuell zu ihren derzeitigen Online-Lieblingen gekürt.



PLATZ 1:
Socom: U.S. Navy Seals

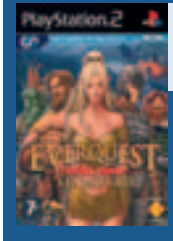
Action pur! 16 Spieler treten zum halbtaktischen Rush'n'Gun an. Muss man haben!

PLATZ 2:
Need for Speed: Underground

Highspeed auf der Überholspur – ohne Gefahr fürs Flensburger Punktekonto.

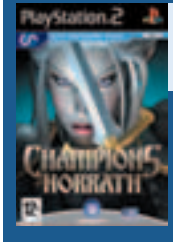
PLATZ 3:
FIFA Football 2004

Ihre Gelegenheit! Zeigen Sie Olli Kahn, dass Sie Eier haben und versenken Sie die Pille im Tor!



PLATZ 4:
EverQuest Online Adventures

Riesige Abenteuerwelten – bauen Sie in "EverQuest" Ihr eigenes Leben auf.



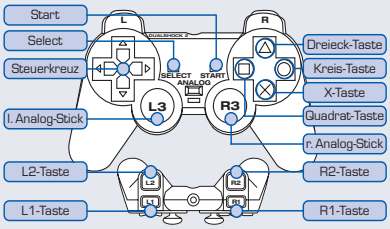
PLATZ 5:
Champions of Norrath Realms of EverQuest

Fantasy Hack'n'Slay im "Diablo"-Stil. Online im Team auf Monsterjagd.

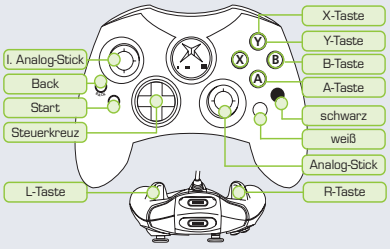
INHALT

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
CHEATS		
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	76	PC PS2 XBOX GC
BATTLESTAR GALACTICA	76	PC PS2 XBOX GC
CASTLE STRIKE	76	PC
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	78	PC PS2 XBOX GC
DIE SIMS BRECHEN AUS	80	PC PS2 XBOX GC
GRAND THEFT AUTO DOPPELPACK	77	PC PS2 XBOX GC
MAX PAYNE 2	79	PC
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	79	PC
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	80	PC PS2 XBOX GC
SPAWN: ARMAGEDDON	76	PC PS2 XBOX GC
LÖSUNGSBÜCHER		
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	78	PC PS2 XBOX GC
JAK II	78	PC PS2
MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA	79	PC PS2 XBOX GC
WRC 3	79	PC PS2 XBOX GC
ACTION-REPLAY-CODES		
MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA	80	PC PS2 XBOX GC
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	80	PC PS2 XBOX GC
WRC 3	80	PC PS2 XBOX GC
TIPPS & TRICKS		
JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS	82	PC PS2 XBOX GC
SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS	88	PC PS2 XBOX GC
FINAL FANTASY X-2	90	PC PS2 XBOX GC

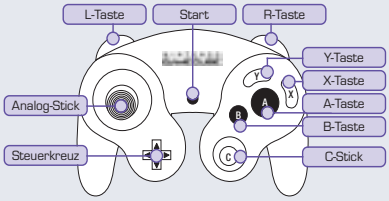
PLAYSTATION2



XBOX



GAMECUBE



BATTLESTAR GALACTICA

Cheat-Menü freischalten

Auch für die Xbox-Version haben wir den richtigen Eingabecode fürs Cheat-Menü parat.

Starten Sie das Spiel und legen Sie sich, falls Sie noch keines haben, ein Profil an. Bestätigen Sie alle Rückfragen. Im folgenden Menü klicken Sie sich in die Optionen. Benutzen Sie nun die Funktion Extras. Sie gelangen in ein Auswahlmenü. Hier sind die Optionen Render-Grafiken, Skizzen, Modelle, etc. aufgelistet. Geben Sie hier die Tastenkombination ein. (Benutzen Sie zur Eingabe das Steuerkreuz des Controllers).

..... ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ←, →

Als Bestätigung schaut unten links im Screen kurz ein Tierchen herein und grunzt lustig vor sich hin! Wechseln Sie nun mit der B-Taste zurück ins Optionsmenü. Unten ist ein weiterer Punkt mit dem sinnigen Namen Cheat-Menü hinzugekommen. Wählen Sie diesen an und betätigen Sie A. Hier dürfen Sie nun nach Belieben all die coolen Features des Spiels einstellen! Übrigens: Auch im Menü Extras sind nun viele der erspielbaren Boni freigeschaltet worden.

▲ **CHEAT-MENÜ:** Sollte keine Bestätigung erfolgen, muss die Eingabegeschwindigkeit geändert werden.

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

Cheat-Mode

Drücken und halten Sie während des Spiels gleichzeitig folgende Tasten

..... ✕ + □ + ○ + △ + R1 + L1

Drücken Sie jetzt zusätzlich START.

Als Ergebnis springt ein Menü auf. Hier können Sie Unverwundbarkeit aktivieren. Wollen Sie jedoch lieber in einen anderen Spielabschnitt eintauchen, benutzen Sie die Funktion Level-Warp.

Charakter-Cheat

Drücken und halten Sie während des Spiels gleichzeitig folgende Tastenkombination

..... ✕ + □ + ○ + △ + R1 + L1

Drücken Sie jetzt zusätzlich L2.

Hierfür erhält Ihr Charakter die Erfahrungsstufe zehn, 500.000 Goldstücke sowie weitere Extras.

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

Cheat-Mode

Drücken und halten Sie während des Spiels gleichzeitig folgende Tasten

..... A + B + X + Y + L + R

Drücken Sie jetzt zusätzlich START.

Als Ergebnis springt ein Menü auf. Hier können Sie Unverwundbarkeit aktivieren. Wollen Sie jedoch lieber in einen anderen Spielabschnitt eintauchen, benutzen Sie die Funktion Level-Warp. Drücken Sie nach angewählten Abschnitt die Taste A.

Charakter-Cheat

Drücken und halten Sie während des Spiels gleichzeitig folgende Tastenkombination

..... A + B + X + Y + L + R

Drücken Sie jetzt zusätzlich ○.

Hierfür erhält Ihr Charakter die Erfahrungsstufe zehn sowie weitere Extras.

CASTLE STRIKE

Drücken Sie für die Cheats während des Spiels einfach die [Enter]-Taste. Nach der Eingabe erneut [Enter] drücken.

unverwundbar ..... KEEPEMCOMING
10000 Einheiten von allen Ressourcen ..... ITSGOODTOBETHEKING
1000 Einheiten Gold ..... DUTYFREE
1000 Einheiten Stein ..... THEROCK
1000 Einheiten Holz ..... ENT
1000 Einheiten Erz ..... GABRIEL
Wohnraum maximieren ..... MYHOMEISMYCASTLE
Mission gewinnen ..... IAMSOLAME

SPAWN: ARMAGEDDON

Pausieren Sie ein laufendes Spiel und geben Sie dann mit dem Steuerkreuz folgende Cheats ein. Nach Eingabe der Tastenkombinationen verlassen Sie den Pausenbildschirm, wobei nach korrekter Eingabe eine tiefe Stimme spricht: "Necro köstlich" oder "Necro herrlich". Hier die Codes, die zügig eingegeben werden sollten:

Alle Waffen
..... ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ←

Unendlich Munition
..... ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓,

Unendlich Necroplasma
..... ↑, ↓, ←, →, ↓, ←, ↑, →

Kein Blut
..... ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑

Alle Comics
..... ↑, ↓, ←, →, →, ←, ←, ↑

Alle Missionen
..... ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →

Enzyklopädie
..... ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓.

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

GRAND THEFT AUTO DOPPELPACK

Grand Theft Auto 3

Hier die wichtigsten Cheats zu "Grand Theft Auto 3". Bitte speichern Sie nicht ab, nachdem Sie einen Cheat aktiviert haben! Viele der Effekte bleiben Ihnen sonst unwiderruflich erhalten. Die Richtungsangaben beziehen sich immer auf das digitale Steuerkreuz. Als Zeichen dafür, dass es geklappt hat, blendet das Spiel eine kurze Meldung oben links im Screen ein.

Geben Sie die folgenden Tastenkombinationen während des Spiels ein ohne zu pausieren.

Auto zur Explosion bringen
..... ○, ●, L, R, ○, ●, Y, X, B, Y, ○, L

Andere Straßenlage der Fahrzeuge
..... →, ●, B, R, ○, ↓, L, R

Panzer zuschalten
.... B, B, B, B, B, B, R, ○, L, Y, B, Y

Autos unsichtbar machen
..... L, L, X, ●, Y, L, Y

Fahndungslevel erhöhen
..... ●, ●, L, ●, ←, →, ←, →, ←, →

Geld erschummeln
..... ●, ●, L, L, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Fahndungslevel herabsetzen
..... ●, ●, L, ●, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Passanten spielen verrückt
..... ●, R, Y, A, ○, L, ↑, ↓

Passanten hassen Tommy
..... ↓, ↑, ←, ↑, A, R, ●, L, ○

Passanten boxen gegeneinander
..... →, ●, B, R, ○, ↓, L, R

Passanten bekämpfen sich
..... ↓, ↑, ←, ↑, A, R, ●, ○, L

Alle Waffen
..... ●, ●, L, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Körperpanzer auffüllen
..... ●, ●, L, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Gesundheit auffüllen
..... ●, ●, L, R, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Outfit verändern
..... →, ↓, ←, ↑, L, ○, ↑, ←, ↓, →

Wetter verändern
..... L, ○, R, ●, ●, R, ○, Y
..... L, ○, R, ●, ●, R, ○, X
..... L, ○, R, ●, ●, R, ○, A
..... L, ○, R, ●, ●, R, ○, B

▲ **BESTÄTIGUNG:** Korrekt eingegebene Cheats werden mit einer Meldung bestätigt.

GTA Vice City (dt.)

Hier die wichtigsten Cheats zu "GTA Vice City (dt.)". Bitte speichern Sie nicht ab, nachdem Sie einen Cheat aktiviert haben! Viele der Effekte bleiben Ihnen sonst unwiderruflich erhalten. Die Richtungsangaben beziehen sich immer auf das digitale Steuerkreuz. Als Zeichen dafür, dass es geklappt hat, blendet das Spiel eine kurze Meldung oben links im Screen ein.

Geben Sie die folgenden Tastenkombinationen während des Spiels ein ohne zu pausieren.

Verrückte Fahrer
..... ●, B, R, ○, ←, R, L, ●, ○ A

Körperpanzer auffüllen
..... R, ●, L, A, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Kleidung wechseln
..... →, →, ←, ↑, L, ○, ←, ↑, ↓, →

Lebensenergie auffüllen
..... R, ●, L, B, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Frauen verfolgen Tommy
..... B, A, L, L, ●, A, A, B, Y

Fahndungslevel herabsetzen
..... R, R, B, ●, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Fahrzeuge rosa einfärben
..... B, L, ↓, ○, ←, A, R, L, →, A

Panzer zuschalten
.... B, B, L, B, B, B, L, ○, R, Y, B, Y

Waffen-Code 1
..... R, ●, L, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Waffen-Code 2
..... R, ●, L, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←

Waffen-Code 3
..... R, ●, L, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

Wetter verändern
..... ●, A, L, L, ○, ○, ○, Y
..... ●, A, L, L, ○, ○, ○, A
..... ●, A, L, L, ○, ○, ○, B
..... ●, A, L, L, ○, ○, ○, ↓
..... ●, A, L, L, ○, ○, ○, X

Wichtige Hotlines

Wer kennt das nicht? Der verflixte Endgegner will einfach nicht klein beigeben! Abhilfe versprechen die Hotlines der Hersteller. Wir haben für Sie die Wichtigsten zusammengestellt. Bedenken Sie aber bitte, dass mancher Service nicht gerade billig ist.

Unser Tipp: Notieren Sie vor dem Telefonat alle notwendigen Informationen.

ALLE SPIELETITEL	**0190 - 82 46 83**
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 08 - 24 Uhr
ACCLAIM	**0190 - 82 46 63**
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 08 - 24 Uhr
ACTIVISION	**0190 - 51 00 55**
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr, Sa.-So. 16 - 18 Uhr
ATARI	**0190 - 77 18 83**
1,24 Euro/Min.	Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr
AVALON	**0190 - 77 18 88**
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
CODEMASTERS	**0190 - 90 00 45**
1,24 Euro/Min.	Abfrage
EIDOS	**0190 - 83 95 82**
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 10 - 22 Uhr
ELECTRONIC ARTS	**0190 - 77 66 33**
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 09.30 - 13 Uhr, 14 - 17.30 Uhr
KONAMI	**0190 - 82 46 94**
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 08 - 24 Uhr
MICROSOFT (XBOX)	**01805 - 25 11 99**
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 08 - 18 Uhr
NINTENDO (GC/GBA)	**0190 - 00 00 00**
0,51 Euro/Min.	Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr
NINTENDO (GC/GBA) TECHNIK	**01805 - 00 58 06**
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr
SONY (PS2)	**0190 - 57 85 78**
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SONY (PS2) TECHNIK	**01805 - 76 69 77**
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SUNFLOWERS	**06104 - 94 82 0**
Festnetztarif.	Mo./Mi./Fr. 10 - 16 Uhr
SWING	**02131 - 40 66 49 9**
Festnetztarif	Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr
TAKE 2	**0190 - 8732 68 36**
1,86 Euro/Min.	Mo.-Fr. 08 - 24 Uhr
THQ	**0190 - 50 55 11**
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr
UBI SOFT	**0190 - 88 24 12 10**
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 11 - 24 Uhr

Wurde Ihnen kompetent und freundlich weitergeholfen? Oder kam mehr der Verdacht an Abzocke auf? Lassen Sie uns das einfach per E-Mail wissen.
tipps@cypress.de

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Wir haben nochmals in unserer Schummelkiste gewühlt und weitere Cheats für Sie zusammengestellt. Um die folgenden Codes einzugeben, pausieren Sie das Spiel. Nun halten Sie alle Schultertasten gedrückt, während Sie je nach Charakter die folgenden Tastenkombinationen eingeben und danach wieder ins Spiel zurückkehren. Bei korrekter Eingabe ertönt ein kurzer Metall-Sound:

Alle Interviews freischalten

... X, ■, X, ▲

Vorsicht, folgende Cheats funktionieren erst, wenn Sie das Spiel bereits einmal erfolgreich absolviert haben und ein entsprechender Speicherstand auf Ihrer Memory Card angelegt ist!

Spezialfähigkeiten freischalten

Gimli ... ●, ■, X, ●
Aragorn ... ▲, ●, △, △
Pippin ... ■, X, ●, △
Sam ... ▲, ●, X, ●
Gandalf ... ▲, ▼, △, ●
Faramir ... ▲, ■, ●, ▲
Merry ... ▲, △, ●, ●
Legolas ... △, ●, X, ●
Frodo ... △, X, ▼, X

Alle Interviews freischalten

... A, X, A, ▲

Vorsicht, folgende Cheats funktionieren erst, wenn Sie das Spiel bereits einmal erfolgreich absolviert haben:

Spezialfähigkeiten freischalten

Gimli ... B, X, A, B
Aragorn ... ▼, B, Y, Y
Pippin ... X, A, B, Y
Sam ... ▲, B, A, B
Gandalf ... ▲, ▼, Y, B
Faramir ... ▲, X, B, ▲
Merry ... ▲, Y, B, B
Legolas ... Y, B, A, B
Frodo ... Y, A, ▼, A

Alle Interviews freischalten

Vorsicht, folgende Cheats funktionieren erst, wenn Sie das Spiel bereits einmal erfolgreich absolviert haben:

Spezialfähigkeiten freischalten

Gimli ... X, B, A, X
Aragorn ... X, X, Y, Y
Pippin ... B, A, X, Y
Sam ... ▲, X, A, X
Gandalf ... ▲, X, Y, X
Faramir ... ▲, B, X, ▲
Merry ... ▲, Y, X, X
Legolas ... Y, X, A, X
Frodo ... Y, A, X, A

Drücken Sie in einer Mission die Esc-Taste und geben folgende Ziffern ein, während Sie die linke Shift-, die linke Strg- und die linke Alt-Taste gedrückt halten:

Alle Interviews freischalten

... 4748

Vorsicht, folgende Cheats funktionieren erst, wenn Sie das Spiel bereits einmal erfolgreich absolviert haben

Spezialfähigkeiten freischalten

Gimli ... 5745
Aragorn ... 9566
Pippin ... 7456
Sam ... 8545
Gandalf ... 8965
Faramir ... 8758
Merry ... 8655
Legolas ... 6545
Frodo ... 6494

LÖSUNGSBÜCHER

Wer kennt das nicht? Der Endgegner will und will einfach nicht aufgeben ... professionelle Hilfe muss her – ein Lösungsbuch. Wir stellen Ihnen an dieser Stelle ab sofort die interessantesten Werke vor. Unsere Einschätzung finden Sie in Form von Schulnoten. Die Kriterien zur Bewertung sind Preis-Leistungsverhältnis, Gestaltung und Informationsgehalt.

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

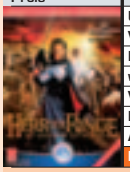
PRIMAS OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH

Die Schlacht um Helms-Klamm ist gewonnen – doch der Krieg hat gerade erst begonnen! Gut, dass Prima Ihnen auf Ihrem beschwerlichen Weg zur Seite steht und alle Informationen liefert, die Sie für den perfekten Abschluss des Abenteuers benötigen. Neben dem obligatorischen Lösungsweg finden Sie Übersichtstabellen und viele Tipps direkt von den Spielentwicklern. Sehr gut gefallen uns mitunter die detaillierten Levelkarten.

LÖSUNGSBUCH

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	15 Euro	15 Euro	15 Euro	15 Euro



Umfang	114 Seiten
Verlag	Prima
ISBN-Nummer	9-780761-544852
www.primagames.com	
Verständlichkeit	4/5
Infogehalt	5/5
Aufmachung	4/5
Preis/Leistung	4/5

Mit diesem Lösungsbuch schicken Sie alle Orks und dunklen Gestalten dahin, wo sie hingehören – direkt ins digitale Jenseits.

JAK II

DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

NEIN! "Immer müssen wir die Drecksarbeit machen!" Aber aber, lieber Daxter, das stimmt doch gar nicht! Schau mal, was piggyback alles zu eurem zweiten Abenteuer zusammengestellt hat. Auf 166 Seiten findest du dort alle Areale sauber aufgelistet und erklärt. Zusätzlich sind detaillierte Gegnertaktiken und Übersichtskarten aufgeführt. Und das Beste: Das Buch ist voll stylish und wird nicht nur dir altem Motzonkel sehr gut gefallen. Also los Daxter, kauf' dir das Buch und sag' allen verzweifelten Spielern Bescheid.

LÖSUNGSBUCH

JAK II – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		erhältlich		
Preis		15 Euro		

Umfang	166 Seiten
Verlag	piggyback
ISBN-Nummer	1-903511-46-1
www.piggyback.de	
Verständlichkeit	5/5
Infogehalt	5/5
Aufmachung	5/5
Preis/Leistung	5/5

Voll stylishes Lösungsbuch, und nicht mal Daxter hat etwas zum Meckern gefunden! Pflichtanschaffung für Fans des Spiels!

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

MAX PAYNE 2

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihre "Max Payne 2"-Verknüpfung auf dem Desktop. Fügen Sie unter "Eigenschaften/Verknüpfung" in der Zeile "Ziel" den Begriff "-developer" (ohne Anführungszeichen) hinzu. Wenn Sie das Spiel nun über die neue Verknüpfung starten, können Sie mit der [^]-Taste die Konsole öffnen und die folgenden Cheats eingeben.

Alle Waffen, unverwundbar, maximale Gesundheit ..... CODER
Unverwundbar ..... GOD
Unverwundbarkeit deaktivieren ..... MORTAL
1000 Health ..... GETHEALTH
Alle Waffen ..... GETALLWEAPONS
Desert Eagle und Munition GETDESERTEAGLE
Kalashnikov und Munition GETKALASHNIKOV
Molotov Cocktails ..... GETMOLOTOV
MP5 und Munition GETMP5
Ingram und Munition ..... GETINGRAM
Beretta und Munition ..... GETBERETTA
Colt Commando und Munition ..... GETCOLTCOMMANDO
Dragunov und Munition .... GETDRAGUNOV
Sniper und Munition ..... GETSNIPER
Abgesägte Shotgun und Munition ..... GETSAWSHOTGUN
Pumpshotgun und Munition ..... GETPUMPSHOTGUN
Striker Gun und Munition ..... GETSTRIKER
Ersten Teil der Story beenden GETGRAPHICSNOVELPART1
Zweiten Teil der Story beenden GETGRAPHICSNOVELPART2
Dritten Teil der Story beenden GETGRAPHICSNOVELPART3
Bullet Time ..... GETBULLETTIME
Sprunghöhe auf 10 setzen JUMP10
Sprunghöhe auf 20 setzen JUMP20
Sprunghöhe auf 30 setzen JUMP30
Befehlsliste ..... HELP
Bildschirm der Konsole löschen ..... CLEAR
Spiel beenden ..... QUIT
Anzeigen einschalten ..... SHOWHUD
Framerate anzeigen ..... SHOWFPS
Erweiterte Framerate anzeigen ..... SHOWEXTENDEDFPS

▲ **MAX PAYNE 2:** Da braucht sich Max keine Sorgen mehr zu machen. Dank God Mode ist das Spiel ein Klacks.

▲ **NFSU:** Egal ob Sie schnell mal alle Strecken oder Fahrzeugteile wollen, mit unseren Cheats ist das kein Problem.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Wechseln Sie vom Haupt- in das Untermenü "Statistik" und per [Backspace]-Taste (das ist die oberhalb der großen Enter-Taste) wieder zurück, um folgende Cheats einzugeben:

Driftstrecken freischalten ..... DRIFTDRIFTBABY
Circuit-Strecken freischalten ..... GIMMESOMECIRCUITS
Alle Sprintstrecken freischalten ..... GIMMESOMESPRINTS
Alle Dragstrecken freischalten ..... GIMMESOMEDRAG

Peugeot 206 ..... 77PEUGEOT
Nissan Skyline 111SKYLINE
Ford Focus 119FOCUS
Mazda Miata MX5 ..... 221MIATA
Mitsubishi Lancer 222LANCER
Toyota Supra 228SUPRA
Toyota Celicia 239CELICA
Nissan 240 SX 240240SX
VW Golf 4 ..... 334MYGOLF
Acura Integra 342INTEGRA
Nissan 350Z 350350Z
Subaru Impreza 371IMPREZA
Hyundai Tiburon 667TIBURON
Mazda RX7 ..... 777RX7
Honda Civic 889CIVIC
Dodge Neon 893NEON
Mitsubishi Eclipse 899ECLIPSE
Nissan Sentra 922SENTRA
Honda S2000 ..... 2000S2000

Nismo Sentra ..... GIVEMENISMO
Petey Pablo ..... GIMMEPPABLO
Rob Zombie ..... GOTCHAROBZOMBIE
Mystikal ..... HAVYAMYSTIKAL
Lost Prophets .... NEEDMYLOSTPROPHETS

Alle Level 1 Performance Teile ..... ALLMYLVLONEPARTS
Alle Level 2 Performance Teile ALLMYLVL2PARTS
Alle Level 2 Aero Teile SEEMYLVL2PARTS
Stärkeres Driften ..... SLIDINGWITHSTYLE

PS2-CODES

AR-MAX

Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt natürlich, Sie haben den richtigen Code parat. Ab sofort finden Sie daher bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein AR-MAX.

MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
1N5C-AFQZ-C9VFZ
2FZQ-Q54N-XGPUU

MISSION WIRD IMMER ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN
2U34-XGUN-32UEB
CPPM-XCHQ-UMEJY

UNBEGRENZT MUNITION
94RK-DV15-2HEJ9
NE19-NPAQ-GWW3R

LEVEL-MENÜ AKTIVIEREN
AGDE-MGTW-9K558
6C1U-HDNR-0N7X9

DUMME GEGNER
77R1-51H9-3DP3A
339U-VW1G-DPY05

DEATH-CHECK ÜBERSPRINGEN
9B2Q-E92Z-BU2AH
6Y6M-XEHZ-XY36J

SPIELGESCHWINDIGKEIT HOCHSETZEN
Im Spiel mit der Tastenkombination SELECT + ↓ aktivieren.
PZFZ-FBVV-8RW9H
CNAU-2N9W-CK86K
3ZNX-MVVA-NPYX3

SPIELGESCHWINDIGKEIT STARK RUNTERSETZEN
Im Spiel mit der Tastenkombination SELECT + ↑ aktivieren.
MQFC-XXUY-5G129
R32R-35CP-TZF0Q
DADM-7JV8-J9J4K

SPIELGESCHWINDIGKEIT WIEDER NORMALISIEREN
Im Spiel mit der Tastenkombination SELECT + ← aktivieren.
8ETN-1HMG-BV6KC
DN47-UYUF-YZB4N
1Z76-6G45-8TP28

WRC 3

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
2KQ3-5EDH-JUE4P
YBE0-VGD2-D7KCQ

UHR ANHALTEN
8AGW-F3BM-1QZB1
X9T8-HGYJ-ZK3EH

PS2-CODES

ACTION-REPLAY2

Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. Ab sofort finden Sie daher bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein Action-Replay-2.

MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
. . . . . 0E3C7DF2 1853E59E
. . . . . EEB722DA BCF06F6A

MISSION WIRD IMMER ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN
. . . . . DE45BE82 BCA99B84

UNBEGRENZT MUNITION
. . . . . DE80C2FA E06B9B83

LEVEL-MENÜ AKTIVIEREN
. . . . . DE458CDA BCA99B84

DUMME GEGNER
. . . . . DE458C92 BCA99B84

DEATH-CHECK ÜBERSPRINGEN
. . . . . DE8DA0DE BCA99B83

SPIELGESCHWINDIGKEIT HOCHSETZEN
Im Spiel mit der Tastenkombination SELECT + ↓ aktivieren.
. . . . . 0E599638 BCA99A41
. . . . . DEBFFB3A F8AADB83

SPIELGESCHWINDIGKEIT STARK RUNTERSETZEN
Im Spiel mit der Tastenkombination SELECT + ↑ aktivieren.
. . . . . 0E599638 BCA99A71
. . . . . DEBFFB3A F8AAD083

SPIELGESCHWINDIGKEIT WIEDER NORMALISIEREN
Im Spiel mit der Tastenkombination SELECT + ← aktivieren.
. . . . . 0E599638 BCA99A01
. . . . . DEBFFB3A F8AAD06C

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
. . . . . 0E3C7DF2 1853E59E
. . . . . EEAB0E5E BCA99C80

UNBEGRENZT UPGRADE-PUNKTE
. . . . . CE42C126 BCA99B8C

ALLE UPGRADES VERFÜGBAR
. . . . . CE42C19E BCA99B92

WRC 3

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)
. . . . . 0E3C7DF2 1853E59E
. . . . . 7E872DC9 BCC06C53
. . . . . CAF94036 BCA99B83

UHR ANHALTEN
. . . . . DEB6466E BCA99B84

TIPP DES MONATS

DIE SIMS BRECHEN AUS

Die folgenden Cheats funktionieren nur in den Spielmodi Brich aus und Freeplay. Sie können die Cheats mit einem neuen Sim anwenden oder auch einen bereits angelegten Speicherstand aufwerten.

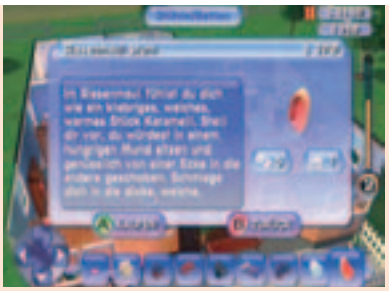
Geld erschummeln

Scrollen und zoomen Sie mit dem rechten Analog-Stick so lange, bis sich die jeweilige Mülltonne (bzw. der Grünstreifen neben der Straße) nahe des Gebäudes in Ihrem Blickfeld befindet. Pausieren Sie dann das Spiel mit der START-Taste. Geben Sie nun die folgende Tastenkombination sehr schnell ein

. . . . . L, ●, →, X, ←

Als Bestätigung jubelt kurz eine Frauenstimme. Betätigen Sie nun die B-Taste und kehren Sie ins Spiel zurück. In der Nähe der Mülltonne sollte sich jetzt ein kleiner Gnom befinden! Richten Sie Ihren Befehlskreis auf diesen und markieren Sie mit dem Befehlskreis den blauen Gnom, bis dieser gelb leuchtet. Sobald er richtig fokussiert wurde, betätigen Sie die A-Taste und links am Bildschirmrand erscheint eine blaue Anzeige mit dem Schriftzug "Geld". Bestätigen Sie noch einmal mit A und Sie finden 10.000 Simoleons (Geldeinheiten) auf Ihrem Konto. Jeder Buchungsvorgang wird links oben

▲ **STANDORTFRAGE:** Der blaue Gnom erscheint immer vor dem Haus.



▲ **ALLES DA:** Mit unseren Cheats bekommen Sie Zugriff auf alle Objekte.

mit dem Gnom-Symbol angezeigt. Sie können auch mehrmals "buchen", müssen allerdings zwischen den lukrativen Gnom-Einsätzen immer eine andere Tätigkeit ausführen, beispielsweise müssen Sie irgendwo hin gehen.

Objekte freischalten

Zu Beginn des Spiels stehen viele Objekte noch nicht zum Kauf. Wozu auch? Die Sims haben schließlich noch nicht viel Geld auf ihrem Konto. Allerdings kennen wir den Geld-Cheat und wollen die ganze erschummelte Knete sofort verprassen!

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die folgende Tastenkombination sehr schnell ein

. . . . . ●, ↑, Y, ↓, R

Eine Frauenstimme bestätigt die richtige Eingabe. Alle Gegenstände unter den Optionen Kaufen und Bauen sind nun verfügbar.

Orte freischalten

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die folgende Tastenkombination ein

. . . . . ●, ↓, R, L, ↓, Y

Eine Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

Soziale Fähigkeiten freischalten

Moonwalk, Zungenküsse, Breakdance ...pausieren Sie das Spiel und geben Sie sehr schnell die folgende Tastenkombination ein

. . . . . L, R, A, ↓, ●

Eine Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Mit unseren Cheats können Sie sich die spannenden Luftkämpfe deutlich erleichtern.

Alle Cheats geben Sie zügig im Titelbild des Spiels ein. Die korrekte Eingabe der Cheats wird Ihnen durch einen kurzen Soundeffekt bestätigt.

Unverwundbarkeit
. . ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L, L, R, R, ○, ●

Unbegrenzt Munition
. . . . . ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, L, R

Große-Köpfe-Modus
. . . . . →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, L, R, L, R

▲ **WITZIG:** Die Auswirkungen des Große-Köpfe-Cheats stechen ins Auge.

Alle Schauplätze im Sofort-Action-Modus freischalten
. . . . . ↑, ↓, ←, →, L, R, L, R

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Durchkreuzen Sie die Pläne des fiesen Nikolai Diavolo! Mit unseren Tipps zu den kniffligsten Stellen sollte das kein Problem sein.

ALLGEMEINE TIPPS

Nehmen Sie stets Waffen und Munition getöteter Feinde an sich. Obwohl James sich auch mit den Fäusten zu wehren weiß, sehen Sie gegen mehrere Gegner unbewaffnet schnell alt aus.

Um Munition zu sparen, zielen Sie stets auf den Kopf Ihres Gegners, da Treffer am Körper weit weniger effektiv sind.

Nutzen Sie jede mögliche Deckung. Pressen Sie sich an Wände und spähen Sie um Ecken, um sich einen Überblick über die Positionen der Feinde zu verschaffen. Erledigen Sie dann einen Bösewicht nach dem anderen. Denken Sie daran, dass Sie nach dem Anvisieren eines Feindes noch eine Feinjustierung vornehmen können, die das exakte Zielen auf einen bestimmten Punkt ermöglicht.

Durchsuchen Sie jeden Winkel eines Levels. Die nützlichen Rüstungen, die Ihre Energie wieder auffüllen, sind häufig gut versteckt. Nehmen Sie eine Rüstung nur dann auf, wenn Sie sie wirklich benötigen. Haben Sie nur wenig Energie verloren, setzen Sie Ihren Weg erst einmal fort und sammeln Sie die Rüstung erst nach weiterem Energieverlust auf.

Die Missionsnamen stammen aus der U.S.-Version des Spiels. Beschreibungen spezifischer Missionsziele beziehen sich auf den mittleren Schwierigkeitsgrad "Agent".

▲ **TRAIN CHASE:** Diavolos Schergen wollen James mit allen Mitteln daran hindern, den Zug zu erreichen.

▲ **AN OLD FRIEND:** Sechs dieser Computer müssen Sie zerstören. Eine kurze Salve aus dem Maschinengewehr genügt.

GROUND ZERO

In dieser Einstiegsmission werden Sie nicht allzu sehr gefordert, sondern zunächst einmal mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht. Verharren Sie möglichst lange in Ihrer Startposition und erledigen Sie aus dieser sicheren Deckung heraus Ihre Gegner.

Nachdem Sie den Raketenwerfer auf dem Balkon gefunden haben, greift Sie ein Hover-Jet an. Weichen Sie seinen Angriffen durch Rollen zur Seite aus und holen Sie ihn mit einigen Raketen vom Himmel. Bevor Sie anschließend zum rettenden Helikopter aufbrechen, sollten Sie vom Balkon aus gleich die beiden nun auftauchenden Panzer zu Altmetall verarbeiten. Die könnten Ihnen sonst Probleme bereiten.

Nehmen Sie sich auf dem Weg zum Helikopter vor dem Geschütz in Acht, das aus dem Boden auftaucht und schalten Sie es gegebenenfalls mit dem Raketenwerfer aus.

▲ **GROUND ZERO:** Mächtige Gegner verlangen mächtige Waffen. Im Kampf gegen den Harrier-Jet braucht es für den Abschuss schon einen Raketenwerfer.

A LONG WAY DOWN

Verweilen Sie auch in dieser Mission möglichst lange am Startpunkt und lassen Sie die anstürmenden Gegner in Ihr Feuer laufen.

Nachdem Sie den Sprengsatz in das Lüftungsrohr geworfen haben, springen Sie über die Kante und seilen sich weiter nach unten ab. Denken Sie daran, dass Sie sich auch während des Abseilens umdrehen und eventuelle Verfolger unter Beschuss nehmen können.

TRAIN CHASE

In der ersten Fahrmission werden Sie richtig gefordert: Mit den durchschlagskräftigen Raketen können Sie die Jeeps Ihrer Verfolger zwar leicht aus dem Weg räumen, aber Sie haben nur 30 Raketen an Bord. Teilen Sie sich den Vorrat gut ein und greifen Sie auch auf das Maschinengewehr zurück, für das unbegrenzt Munition vorliegt.

In der zweiten Hälfte der Mission sehen Sie den Zug bereits am rechten Bildschirmrand entlang fahren. Fahren Sie Zickzack, um den Raketen auszuweichen, die er auf Sie abfeuert. Sind Sie schließlich hinter ihm, schalten Sie die Gegner am Ende des Zuges aus und versuchen, schnellstmöglich aufzuschließen. Sind Sie zu langsam, stürzt James mit seinem Porsche in die Tiefe und Sie müssen die Mission erneut in Angriff nehmen.

AN OLD FRIEND

Im Inneren des Zuges müssen Sie sechs Computer zerstören. Fünf finden Sie gleich im ersten Waggon, den sechsten im zweiten Waggon. Es steht Ihnen frei, auch die übrigen Computer im Zug zu zerschießen, für die Erfüllung der Mission ist es aber nicht notwendig.

In dem komplett dunklen Abschnitt des Zuges müssen Sie erstmals von der Thermalsicht Gebrauch machen. Vorsicht: Auch Ihre Gegner sind in der Dunkelheit nicht blind und attackieren Sie wie gewohnt.

Haben Sie die sechs Computer zerstört und sich durch den Zug geballert, wartet der erste Endgegner auf Sie. Obwohl Sie dem Beißer ohne Feuerwaffen gegenüber treten müssen, ist der

Kampf nicht allzu schwer. Gehen Sie ihm einfach aus dem Weg und lassen Sie ihn die Metallträger herausreißen. Dadurch legt er gefährliche Stromfelder frei, in die Sie ihn mit einigen gezielten Faustschlägen befördern. Ist Ihnen der Nahkampf zu gefährlich, können Sie einfach abwarten, bis er auf Sie zurennt und im letzten Moment ausweichen. Mit ein wenig Glück setzt sich der Beißer dann versehentlich ganz ohne Ihr Zutun selbst unter Strom. Bereits nach wenigen Treffern haben Sie die Konfrontation für sich entschieden.

SAND STORM

Ihr Helikopter verfügt über Raketen, Leuchtkörper und Luft-Boden-Bomben. Mit letzteren können Sie auf Ihrem Flug die Boote zerstören, die vom Fluss aus auf Sie feuern. Da die Bomben nicht über eine automatische Zielerfassung verfügen und die Boote dadurch nur schwer zu treffen sind, können Sie sie auch einfach ignorieren und schnell an Ihnen vorbeifliegen.

Sollten Sie unter heftigen Beschuss geraten, schützen Sie sich mit praktischen Leuchtraketen, die feindliche Raketen von Ihrem Helikopter ablenken. Achten Sie auch auf einstürzende Säulen und herabfallende Gesteinsbrocken, die bei einer Kollision empfindlich an der Energieleiste zehren.

In der zweiten Hälfte der Mission müssen Sie den General durch eine Höhle verfolgen. Lassen Sie ihn nicht zu weit weg fliegen, sonst ist der Auftrag gescheitert.

Am Ende der Mission verschanzt sich Ihr Feind mit seinem Helikopter auf einer Landeplattform, die durch ein Kraftfeld vor Ihren Angriffen geschützt ist. Zerstören Sie mit gezielten Bombenangriffen schnellstmöglich die drei Schildgeneratoren. Dadurch bricht das Kraftfeld zusammen und Sie können nun auch den Helikopter des Generals mit Ihren Bomben vernichten.

SERENA ST. GERMAINE

Der feindliche Jeep lässt sich mit den Bordraketen des Porsche relativ leicht stoppen.

Nach dem Telefonat mit Serena sollten Sie richtig Gas geben – Sie haben nicht ewig Zeit, sie zu finden. Glücklicherweise zeigt Ihnen das Spiel sofort an, wenn Sie falsch fahren, so dass Sie leicht die richtige Route finden. Befolgen Sie den Rat Ihrer Vorgesetzten und vermeiden Sie Feindkontakt. Die roten Punkte auf der Karte symbolisieren die Jeeps Ihrer Gegner, so dass sie mit ein wenig Geschick Ihre Fahrt planen und Auseinandersetzungen aus dem Weg gehen können.

▲ **SERENA ST. GERMAINE:** In diesem blauen Kegel hinter dem Baum parken Sie und setzen das ferngesteuerte Auto ab.

▲ **AN OLD FRIEND:** Der Beißer ist in etwa so clever wie seine Zähne gepflegt. Wenn Sie ihm geschickt ausweichen, läuft der Riese ganz von selbst in die Stromfelder hinein.

Notfalls hilft Ihnen auch die Tarnvorrichtung Ihres Wagens, die Sie aber nur kurzzeitig einsetzen können.

Um die Straßensperre zu beseitigen, fahren Sie zum Haus mit den Feuerwerkskörpern, das Sie kurz zuvor in einer Zwischensequenz gesehen haben. Ganz in der Nähe finden Sie einen blauen Lichtkegel, in dem Sie Ihr Auto parken. Setzen Sie eines Ihrer ferngesteuerten Autos ab und verschaffen Sie sich mit dem eingebauten Laser Zugang zum Vorratslager mit den Feuerwerkskörpern. Sprengen Sie dort Ihr kleines Vehikel in die Luft. Durch das entstehende Spektakel löst sich die Straßensperre auf und Sie können Ihren Weg fortsetzen. Lassen Sie sich auch auf dem weiteren Weg zu Serena nicht auf unnötige Kämpfe ein, sonst reicht Ihnen die Zeit nicht.

Haben Sie Serena endlich gefunden, geht es durch das Städtchen zurück. Kurz vor dem Ziel versperrt Ihnen eine riesige umgestürzte Steinsäule den Weg. Fahren Sie links über den Rand der Klippe vorbei. Keine Angst – Sie stürzen nicht in die Tiefe, sondern landen auf einem Felsvorsprung. Geben Sie nun noch einmal richtig Gas, um den Sprung über einen Abgrund zu schaffen. Halb links hinter einer Straßensperre, die Sie einfach durchbrechen, finden Sie den Zielpunkt, an dem Sie Ihren Wagen zum Stehen bringen.

▲ **VERTIGO:** Die Uplink-Einheit benutzen Sie in diesem Raum. Laufen Sie an die Wand vor Ihnen und drücken Sie den Aktionsknopf.

VERTIGO

In dieser Mission müssen Sie ausgiebig von Ihrem Enterhaken Gebrauch machen, um sich auf die höheren Ebenen vorzuarbeiten. Gelegentlich springen Ihnen von oben angeseilte Gegner entgegen. Seien Sie vorsichtig, um keine bösen Überraschungen zu erleben.

In einem Stockwerk blockieren zwei Loren Ihren Weg. Das ist allerdings weniger ein Problem als der nette Herr, der Sie vom anderen Ende des Ganges aus mit einem Raketenwerfer beschießt. Schieben Sie die rechte Lore nach vorne und schalten Sie den Bösewicht aus, sonst setzt er der Mission schnell ein jähes Ende.

Sind sie ganz oben angekommen, zögern Sie keine Sekunde, die Feinde abzuballern, da Sie ihnen ohne Deckung gegenüberstehen. Schnappen Sie sich die Uplink-Einheit und kehren Sie um. ►

Auf dem Rückweg machen Sie einen Abstecher in den Raum mit den Großrechnern und installieren die Uplink-Einheit. Verlassen Sie den Raum und zerstören Sie die große Antenne gegenüber. Mit dem Aufzug drei Stockwerke tiefer, an dem Sie auch beim Hinweg schon vorbeigekommen sind, geht's schließlich in den nächsten Level.

THE RUINED TOWER

Spätestens in diesem Level werden weniger geübte Agenten zum ersten Mal richtig auf die Probe gestellt, hier erwarten Sie Unmengen von Gegnern und es gibt keinen Rücksetzpunkt innerhalb des Levels. Nutzen Sie jede Deckung und schalten Sie unbedingt die Fieslinge aus, die Sie aus der Ferne mit dem Raketenwerfer beschießen. Andernfalls werden diese Sie zur Verzweiflung treiben, denn Sie können mit einem gezielten Treffer richtig viel Schaden anrichten.

Haben Sie im ersten Abschnitt alle Feinde erledigt, geht's mit dem Enterhaken nach oben. Nach weiteren Feuergefechten finden Sie einen Hebel, mit dem Sie eine Holzkiste nach unten fallen lassen. Springen Sie hinterher und Sie landen in einem engen Gang. Drücken Sie hier den Knopf und die Lore fährt los. Sie durchbricht die Bretter, die den Weg nach draußen versperrt haben. Folgen Sie ihr ans Tageslicht.

Ballern Sie sich die Schienen entlang und Sie finden die Lore schließlich umgekippt vor einem großen Holztor liegend. Praktischerweise ist aus der Lore eine ganze Ladung Dynamit herausgefallen, die Sie mit einigen gezielten Schüssen hochgehen lassen. Dadurch wird ein neuer Pfad frei, der Sie in den nächsten Level führt.

DEATH OF AN AGENT

Nachdem Sie mit Agent 003 gesprochen haben, müssen Sie einen alternativen Fluchtweg finden. Durch ein Loch im Boden geht's in ein kleines unterirdisches Labyrinth, in dem Sie sich einfach an Ihren Gegnern orientieren – solange Sie auf neue Bösewichter stoßen, sind Sie auf dem richtigen Pfad. Über eine Treppe gelangen Sie schließlich wieder nach oben.

Der letzte Abschnitt dieser Mission hat es richtig in sich. Nachdem Sie sich todesmutig über die Klippe gestürzt haben, müssen Sie den vielen Hindernissen auf Ihrem Fall ausweichen und werden zusätzlich auch noch von Gegnern von den Vorsprüngen aus beschossen. Konzentrieren Sie sich hauptsächlich auf Ausweichmanöver und ignorieren Sie im Zweifelsfall die Feinde, die richten keinen nennenswerten Schaden an. Wenn Sie kein Hindernis im Weg haben, steuern Sie stets in Richtung Serena. Schaffen Sie es, nahe genug an Sie heranzukommen, schaltet das Spiel in eine Zwischensequenz und Sie haben auch diesen schwierigen Level gemeistert.

▲ **DEATH OF AN AGENT:** Im freien Fall müssen Sie schnell handeln. Erreichen Sie Serena nicht rechtzeitig oder prallen Sie gegen eins der vielen Hindernisse, heißt es "Game Over".

A SHOW OF FORCE

Dieser Level ist in zwei verschiedene Abschnitte aufgeteilt. Zunächst steuert Serena den Panzer und Sie bedienen nur das Geschütz. Auf dem Marktplatz kommt es zu einem Duell mit einem feindlichen Panzer. Serena umrundet so lange den Brunnen, bis sie den Panzer in seine Einzelteile zerlegt haben.

Die Brücke, vor der Serena anschließend den Panzer stoppt, bringen Sie mit einem gezielten Feuerstoß zum Einsturz.

Der feindlichen Übermacht am Ende des ersten Abschnitts können Sie sich ganz einfach entledigen, indem Sie die Tankstelle anvisieren und in die Luft jagen.

Im zweiten Abschnitt stehen Sie unter Zeitdruck. Rasch müssen Sie mit Ihrem Motorrad den Flieger erreichen. Die Jeeps sollten Sie vorzugsweise mit Raketen unter Beschuss nehmen, für die Biker empfehlen sich Schrotflinte oder im Nahkampf der Flammenwerfer.

Sobald das Flugzeug in Sichtweite ist, sollten Sie ohne Rücksicht auf Verluste Gas geben, sonst schaffen Sie es nicht, den rettenden Flieger rechtzeitig zu erreichen und stürzen die Klippe hinab.

MARDI GRAS MAYHEM

Um auch später in der Mission auf den Aston Martin zurückgreifen zu können, bedienen Sie sich des folgenden Tricks: Parken Sie die Luxuskarosse hinter dem Transporter, steigen Sie aus und öffnen Sie dessen Ladeklappe. Steigen Sie wieder in den Aston und "parken" Sie ihn im Transporter. Nun können Sie die Mission fortsetzen.

Nachdem Sie das Ortungsgerät angebracht haben, müssen Sie die Limousine stoppen. Öffnen Sie erneut die Ladeklappe und steigen Sie wieder in den Aston. Dank der Karte orten Sie die Limousine innerhalb des Zeitlimits und bringen sie mit einigen Raketen zum Stehen.

THE KISS KISS CLUB

Da Sie über den normalen Eingang nicht reinkommen, müssen Sie Ihren Enterhaken benutzen und zu dem offenen Fenster hinaufklettern.

Haben Sie die Bühne erreicht, startet eine Zwischensequenz, nach der Sie sich hinter der Theke wiederfinden. Bleiben Sie geduckt und begeben Sie sich nach links zu dem Hebel. Betätigen Sie ihn, um die Scheinwerfer auf Ihre Widersacher hinabsausen zu lassen.

Wenn Sie nach der Aufnahme der Sicherheits-Karte wieder nach unten fahren, erscheinen einige sehr nahkampfstarke Gegner ohne Feuerwaffen. Machen Sie kehrt und fahren Sie wieder nach oben. Von dort aus können Sie die Gegner bequem aus der Ferne erledigen.

DEATH'S DOOR

Bleiben Sie in diesem Level immer in Bewegung, sonst erwischen Sie die Scharfschützen. Versuchen Sie, diese von einem sicheren Punkt aus möglichst schnell auszuschalten.

▲ **THE RUINED TOWER:** Benutzen Sie den Hebel, dann saust die Kiste nach unten und legt einen neuen Weg frei.

▲ **THE RUINED TOWER:** Diese Wand am Ende des ersten Abschnitts müssen Sie mit Ihrem Enterhaken erklimmen.

▲ **DEATH'S DOOR:** Halten Sie Endgegner Jean Le Rouge mit allen Mitteln von dem Knopf in der Mitte des Raumes fern.

Den Skelett-Schlüssel finden Sie auf dem Glockenturm, den Sie mit dem Enterhaken erklimmen. Beim folgenden Abstieg müssen Sie sehr schnell handeln, da sich am Fuße des Glockenturms bereits eine Vielzahl an Gegnern eingefunden hat.

Im Kampf gegen Endgegner Jean Le Rouge drücken Sie zuerst den Knopf in der Mitte, um die arme Mya vor dem Feuertod zu bewahren. Attackieren Sie Jean dann aus einer sicheren Deckung hinter den Säulen heraus und lassen Sie sich nicht auf offenes Feuergefecht ein. Nehmen Sie sich vor seinen explosiven Geschossen in Acht und verstecken Sie sich schnell hinter einer anderen Säule, denn Sie verlieren auch dann wertvolle Energie, wenn Jean Le Rouge die Säule trifft, hinter der Sie sich verbergen.

Sollte es ihm gelingen, das Förderband wieder zu aktivieren, laufen Sie umgehend hin, drücken Sie erneut den Knopf und suchen Sie gleich wieder Deckung. Glücklicherweise liegen im Raum verteilt einige Rüstungen und Munition, so dass es Ihnen nicht allzu schwer fallen sollte, Jean Le Rouge ins Jenseits zu befördern.

BATTLE IN THE BIG EASY

Dummerweise haben Sie zu Beginn dieser Mission eine Bombe an Bord, die explodiert, wenn Sie zu langsam werden. Eine Anzeige über Ihrem Fahrzeug zeigt Ihnen das Tempo an. Bleiben Sie stets auf dem Gas und lassen Sie die Geschwindigkeit nicht in den roten Bereich fallen. Kürzen Sie gegebenenfalls durch Schaufenster ab, um Kollisionen mit anderen Fahrzeugen zu vermeiden. Sie müssen zudem ohne Waffen auskommen, können Verfolger aber mit einer Rauchwolke abschütteln, die Sie mit der Feuertaste auslösen.

Um Diavolos Anlage zu zerstören, setzen Sie an der markierten Stelle am Innenhof ein ferngesteuertes Auto ab. Über ein Rohr links von der Haupteinfahrt gelangen Sie ins Innere. Folgen Sie hier dem Pfad und biegen Sie an der Gabelung rechts ab. Zerstören Sie dann das Schaltpult mit dem Laser Ihres praktischen Minigefährts.

▲ **BATTLE IN THE BIG EASY:** Bombe an Bord! Halten Sie Ihr Tempo stets oberhalb des roten Bereichs der Anzeige.

▲ **THE MACHINERY OF EVIL:** Diese elektronische Tür ist defekt. Sie müssen Sie mit einer Ihrer Q-Spinnen aufsprengen.

FADED SPLENDOR

Die beiden Schalter für die elektronisch verschlossene Tür finden Sie im großen Saal links und rechts unter der Treppe. Wenn Sie einen der beiden Schalter drücken, ruft das eine Horde Gegner auf den Plan. Stürmen Sie also nicht gleich wieder in die große Halle hinaus, sondern eröffnen Sie das Feuer durch die kleinen Fenster nahe der Schalter.

THE MACHINERY OF EVIL

Bösewicht Yayakov können Sie nicht direkt verletzen, da er hinter der Glaswand vor Ihren Kugeln sicher ist. Sie müssen zuerst die vier Maschinen zerstören, zwei finden Sie hinter elektrischen Türen links vom Startpunkt, die anderen beiden auf der rechten Seite. Eine der Türen ist defekt und lässt sich nicht ganz öffnen. Setzen Sie eine der Q-Spinnen ab und lassen Sie sie direkt vor der Tür detonieren. Dadurch öffnet Sie sich und Sie erhalten Zugang zur vierten Maschine und können auch diese sabotieren.

THE PONTCHARTRAIN BRIDGE

Wenn Sie längere Zeit Vollgas fahren, wird eine Art Boost ausgelöst. Sie erkennen diesen Zustand an einer leicht veränderten Soundkulisse und Kameraperspektive. Auch wenn Sie dadurch sehr schnell zum Tanker des Beißers kommen, sollten Sie diese Methode behutsam einsetzen, sonst sind schmerzhafte Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern beinahe unvermeidlich.

Lassen Sie sich vom Tanklastzug des Beißers nicht an den Straßenrand abdrängen, fahren Sie links und rechts neben ihn und bearbeiten Sie die Reifen mit dem Flammenwerfer. Nach einigen Treffern stürzt der Tanklastzug die Brücke hinab und Sie haben dem Beißer ein weiteres Mal seine Grenzen gezeigt.

A SIMPLE EXCHANGE

In Diavolos Haus dürfen Sie niemanden töten und keinen Alarm auslösen. Schleichen Sie sich an Ihre Gegner heran und erledigen Sie sie lautlos von hinten. Werden Sie doch einmal von einem Feind entdeckt, greifen Sie zur Betäubungspistole und schicken ihn ins Reich der Träume.

Es ist kein Problem, sich für einen kurzen Moment im Blickfeld der Sicherheitskameras aufzuhalten. Bleiben Sie aber längere Zeit für eine der Kameras sichtbar, wird die Mission abgebrochen. Bemühen Sie sich also, erst gar nicht ins Visier der elektronischen Überwacher zu geraten.

RED LINE

Lassen Sie sich während des Rennes nicht auf große Rangeleien im Pulk ein, sondern versuchen Sie, möglichst früh an die Spitze des Fahrerfelds zu kommen. Haben Sie die Führungsposition inne, steht Ihrem Sieg bei einigermaßen fehlerfreier Fahrt eigentlich nicht mehr viel im Wege, da die Konkurrenz nicht allzu stark ist.

Werfen Sie auch in dieser Mission einen Blick auf die Karte, um frühzeitig mögliche Abkürzungen zu erkennen. ▶

▲ **THE PONTCHARTRAIN BRIDGE:** Setzen Sie kurz vor dem Zusammenstoß das Slide-Manöver ein und James taucht ganz elegant unter dem Truck hinweg.

▲ **THE HIGH ROAD:** Rammen Sie die ballernden Biker mit geschickten Fahrmanövern gegen die Leitplanken.

AMBUSHED

Um der Exekution zu Beginn der Mission zu entgehen, schlagen Sie sofort die umherstehenden Bösewichter nieder und decken sich mit deren Waffen und Munition ein.

Den versteckten Raum, in dem Serena gefangen gehalten wird, erreichen Sie von der Terrasse im Erdgeschoss aus. Verschieben Sie dort das Regal um die Mission erfolgreich abzuschließen.

THE HIGH ROAD

Da ilhr Wagen nicht mit Waffen bestückt ist, müssen Sie Feindkontakt nach Möglichkeit vermeiden – passieren Sie Panzer und Jeeps also so schnell wie möglich. Die Motorräder lassen sich nur sehr schwer abschütteln, versuchen Sie, sie durch geschickte Rammattacken zu zerstören.

Die Flucht über die Dächer auf dem Q-Bike gehört zu den schwersten Stellen im Spiel. Fahren Sie zu langsam, schaffen Sie die schwierigen Sprünge von Haus zu Haus nicht und stürzen wieder auf die Straße hinab.

Haben Sie es bis zum Kanal geschafft, düsen Sie ihn hinunter und führen unten das Slide-Manöver aus, um unter dem Hindernis hindurch zu rutschen. Mit Vollgas bewältigen Sie den anschließenden großen Sprung zur Mine hinüber.

DIAVOLOS PLAN

Um anfangs dem sicheren Tod durch den Bohrer zu entgehen, benutzen Sie den EMP aus Ihrem Inventar. Der elektromagnetische Impuls legt die tödliche Maschine lahm.

Auf dem Förderband müssen Sie auf die Rohre rechts über den roten Handrädern feuern um den Weg passierbar zu machen. Bleiben Sie dabei ständig in einer Vorwärtsbewegung, um nicht in die Grube mit den Walzen transportiert zu werden - das wäre Ihr sofortiger Tod.

Nachdem Sie im Kontrollraum die Computer sabotiert haben, müssen Sie umkehren, da Sie nun die Tür passieren können, die zuvor per Laserbarriere blockiert war.

THE PLATINUM WAR

Sobald Sie die Bedrohung durch die Bombe unter dem Kreml abgewendet haben, sitzt Ihnen ein sehr knappes Zeitlimit im Nacken. Fahren Sie so schnell wie möglich von der Bombe aus durch die Kanalisation zurück bis zu der Weggabelung, fahren Sie hier nach links und zerstören Sie die vier Säulen, ohne die Gegner zu beachten.

Wieder zurück an der Oberfläche, müssen Sie die Panzer vernichten, die den Kreml attackieren. Versuchen Sie erst gar nicht, mit Plasmageschütz oder Bordkanone zum Erfolg zu kommen, dazu ist das Zeitlimit viel zu knapp. Feuern Sie stattdessen eine Ladung Nanobots auf den Helikopter mit der Statue und das Problem ist gelöst.

DANGEROUS DESCENT

Das Abseilen an den Laserstrahlen vorbei ist einfacher als angenommen. Beobachten Sie die Bewegungen der Laser und springen Sie dann mit möglichst großen Sätzen nach unten.

Nachdem Sie den Lift reaktiviert haben, werden Sie von Katya und einigen netten Herren mit Raketenwerfern überrascht. Lassen Sie diese links liegen und konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die Bremsen des Lifts. Haben Sie alle vier zerstört, setzt sich der Lift in Bewegung und Sie treffen mal wieder auf den Beißer.

Ducken Sie sich hinter eine der Metallkisten, um dem Flammenwerfer des Beißers auszuweichen. Konzentriert er seinen Angriff längere Zeit auf die Kiste, müssen Sie Ihre Deckung aufgeben, denn die Kiste erhitzt sich und Sie würden dringend benötige Energie verlieren.

Wenn er Ihnen den Rücken zuwendet, greifen Sie an. Dreht er sich wieder zu Ihnen um, gehen Sie erneut in Deckung. Den explosiven Feuerbällen, die er Ihnen entgegenschleudert, weichen Sie durch Rollen zur Seite aus.

Nachdem er seinen Flammenwerfer weggeworfen hat, müssen Sie lediglich zum Cockpit des Flugzeugs hinüberlaufen um den Beißer zumindest in diesem Spiel endgültig zu besiegen.

RED UNDERGROUND

In der großen Halle müssen Sie sich bis ans andere Ende des Raums kämpfen. Dort laufen Sie die Rampe ins Untergeschoss hinab. Erstmals treffen Sie in diesem Level auf Gegner, die über eine Tarnvorrichtung verfügen und sich nahezu unsichtbar machen können. Sie können Sie auch nicht mit Ihrer Zielvorrichtung anvisieren. Setzen Sie den EMP ein um die Tarnvorrichtung zu zerstören und die Gegner erledigen zu können.

Freuen Sie sich nicht zu früh, wenn Sie am Ende des Levels am Computer-Terminal den Ausgang geöffnet haben. Dahinter lauern einige Feinde mit Raketenwerfern auf Sie – eliminieren!

THE FINAL CARD

Erledigen Sie hier erst sämtliche Gegner, damit Sie dann ungestört eines der Geschütze anzapfen können. Kümmern Sie sich mit diesem dann um die auftauchenden feindlichen Truppen und zerstören Sie anschließend die Kuppel, in der sich Diavolo aufhält.

Den Kampf gegen den Jet gewinnen Sie mit Hilfe des Raketenwerfers. In den umherstehenden Kisten, die Diavolo mit seinen Angriffen während des Gefechts zerstören wird, finden Sie Nachschub, falls Ihnen die Raketen ausgehen. Mit Seitwärtsrollen können Sie auch in diesem Kampf Energie sparen. Feuert Diavolo das Maschinengewehr des Jets ab, suchen Sie hinter dem vertikalen Stahlträger in der Mitte des Lifts Deckung.

EVERYTHING OR NOTHING

In dieser Mission wird Ihnen noch einmal alles abverlangt. Während der erste Abschnitt noch relativ leicht zu schaffen ist, wird es in der großen Lagerhalle richtig schwer. Nachdem Ihnen der Wächter auf den Container mit seinem Raketenwerfer unfreiwillig den Weg frei gemacht hat, treffen Sie auf wahre Armeen an schwer bewaffneten Widersachern. Eine offensive Vorgehensweise bringt hier gar nichts, warten Sie an einem sicheren Platz auf die anstürmenden Gegner.

Richtig fies sind auch die Scharfschützen und die Gegner mit den Raketenwerfern, die Sie in dieser Mission häufig aus großer Distanz beharken. Schalten Sie diese so schnell wie möglich aus. Am Ende der Mission werden Sie wieder auf die bereits bekannten, getarnten Gegner treffen. Wie gehabt müssen Sie diese mit dem EMP enttarnen.

Wenn Sie schließlich zum Endgegner durchgedrungen sind, haben Sie das Schwierigste schon hinter sich, denn er ist sehr leicht zu bezwingen. Die genaue Vorgehensweise sei an dieser Stelle nicht verraten, schließlich soll ja noch ein wenig Spannung erhalten bleiben. **FK**

▲ **DIAVOLOS PLAN:** An diesem Terminal deaktivieren Sie die Laserbarriere, die zuvor Ihren Fluchtweg blockiert hat.

▲ **DANGEROUS DESCENT:** Absolvieren Sie den Abstieg möglichst flott und ohne unnötige Zwischenstopps.

▲ **DANGEROUS DESCENT:** Dreht der Beißer Ihnen den Rücken zu, eröffnen Sie umgehend das Feuer auf den Fiesling.

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

Sie machen der gesamten Truppe Schande? Dann sind Sie hier genau richtig, Rekrut! Ab in die Grundausbildung!

GRUNDEINSTELLUNGEN

Das Spiel bietet in den Optionen verschiedene Controller-Belegungen an. Wir raten Ihnen, die Präzisionsschützen-Voreinstellung zu nutzen. Zum einen ist sie effektiver als andere, zum anderen wird sie auch in Online-Kämpfen verwendet. Somit entfällt das Umgewöhnen, falls Sie später auf den Sony-Servern zum Einsatz schreiten. Kalibrieren Sie sich unbedingt Steuergeschwindigkeit, Beschleunigung und toten Winkel nach Ihren eigenen Bedürfnissen. Die Grundeinstellung des Spiels ist mehr für blutige Anfänger geeignet.

UNSERE EMPFEHLUNG FÜR DIE CONTROLLER-OPTIONEN

Blick-Geschwindigkeit:	Maximum 10/10
Beschleunigung:	7-8/10
Todeszone:	Maximum 10/10

PERFEKTION

Jede Mission mit der Traumwertung A abzuschließen erfordert Geduld, Ausdauer und Nerven. Das Spiel bestraft jeden Fehler sofort und gnadenlos. Ganz wichtig ist: Schleichen!

Es ist zwar sehr zeitaufwändig und in manchen Situationen fast schon etwas langweilig, permanent auf dem Boden zu kriechen, aber dafür werden Sie nur selten entdeckt.

Ein positiver Nebeneffekt ist auch, dass Sie immer wieder gegnerische Unterhaltungen belauschen können, um wichtige Informationen zu sammeln. Das wirkt sich auf die Gesamtwertung aus. Gewarnte, aufmerksame Gegner hingegen warten oft schon mit der Waffe im Anschlag auf Sie, und dann wird's schwer.

▲ **EINSTELLUNGSSACHE:** Das A und O eines erfolgreichen Einsatzes sind die Grundeinstellungen.

▲ **PRÄZISION:** Gewöhnen Sie sich an, die Präzisionsschützen-Voreinstellung zu benutzen. Vorteilhaft für spätere Online-Duelle.

AUFTRAGSLAGE

Zugegeben – das klingt jetzt wirklich abgedroschen, aber lesen Sie UNBEDINGT die gesamten Hinweise vor Missionsantritt durch. Sie werden vom Hauptquartier mit Informationen bombardiert. Machen Sie sich also auch die Mühe, diese zu beachten. Im Einsatz selbst können Sie verschiedene Informationen erneut auf der Tacmap abrufen.

AUSRÜSTUNG – FEUERWAFFEN

Jeder Auftrag erfordert die richtige Ausrüstung. Nehmen Sie sich Zeit, die Waffen kennen zu lernen. Am Anfang schlägt die Spielroutine oft eine HK5 SD vor. Allerdings ist diese wegen ihrer kurzen Reichweite nur wenig sinnvoll. Greifen Sie im Zweifelsfall lieber auf das M4A1 SD zurück. Ihr Team wird es Ihnen danken.

Um im Einsatz nicht plötzlich mit leeren Magazinen dazustehen, sollten Sie immer zweimal Munition mitführen – dann kann auch mal ein Schuss daneben gehen.

Haben Sie sich im Spielverlauf eine erkleckliche Auswahl an Bewaffnung freigespielt, können Sie diese auch in vorangegangenen Missionen einsetzen. Es macht dann Sinn, einen Mitstreiter der Bravo-Einheit mit einem SR-25 SD auszurüsten. Damit räumt dieser schon weit entfernte Gegner automatisch ab.

AUSRÜSTUNG – GRANATEN

Granaten sind effektiv, allerdings sind sie auch gefährlich. Erlauben Sie Ihrem Team frei zu feuern, werfen Ihre Kollegen im Übereifer gerne mal eine Splittergranate. Und das ohne Rücksicht auf Verluste! Geben Sie Ihrem Team anfangs besser nur ungefährlicheres "Spielzeug" wie Rauch- und Blendgranaten in die Hand. Übernehmen Sie den Einsatz der Splittergranaten selbst.

WEITSICHT

Fast jede Feuerwaffe kann durch mehrmaliges Drücken von ▲ erst in die Ego-, danach in die Sniper-Perspektive geschaltet werden. Das ist praktisch, wenn man sich den Überblick über entferntes Gelände verschaffen will.

BEFEHLE

Voller Übereifer marschiert Ihr Team immer brav hinterher, sobald der Befehl "Folgen" gege-

▲ **BELAUSCHT:** Nur wenn Sie unauffällig agieren, können Sie wichtige Gespräche mithören. Diese Unterhaltung etwa ermöglicht Ihnen später das Abfangen einer Waffenlieferung.

▲ **HINWEISE:** Lesen und merken Sie sich alle Informationen vom Hauptquartier.

▲ **SPLITTERGRANATEN:** Nehmen Sie den Einsatz der gefährlichen Überraschungseier lieber selbst in die Hand.

▲ **EINGESACKT:** Der Vorarbeiter gibt schnell auf. Fesseln Sie ihn sofort. Weitere Terroristen werden erschossen.

▲ **TIEFGANG:** Versuchen Sie, im Fabrikkomplex unentdeckt zu bleiben. Die Devise heißt hier: Schleichen.

ben wurde. Das kann fatale Folgen haben. Mal springen die Jungs einfach eine Leiter hinunter, mal stören sie sich gegenseitig oder sie stehen einfach im Weg herum. Dieses Durcheinander vermeiden Sie, indem Sie dem Team erst den Befehl "Position halten" erteilen. Klettern Sie dann alleine eine Leiter oder einen Abhang hinunter. Markieren Sie dort eine sichere Stelle mit dem Fadenkreuz und erteilen Sie den Befehl "Team: Tarnen nach – Fadenkreuz". Es dauert so zwar etwas länger, bis Ihre Kollegen nachgerückt sind, aber dafür kommen alle ohne Energieverlust an.

Übrigens: Befehle mit dem Ziel "Fadenkreuz" funktionieren auch dann, wenn Sie die Sniper-Perspektive eingeschaltet haben. Auf diese Weise können Sie Ihr Team wesentlich weitere Strecken zurücklegen lassen.

SCHNELLBELEGUNG L2

Sie können sich jederzeit eine Granate auf die Taste L2 legen. Öffnen Sie dazu einfach mit der R2-Taste Ihr Inventar. Wählen Sie den gewünschten Gegenstand aus der Liste und betätigen Sie die L2-Taste. Es erscheint zusätzlich eine Anzeige unten links im Screen. Betätigen Sie erneut die R2-Taste und schließen Sie das Inventar wieder.

Danach können Sie wesentlich schneller auf Granaten zugreifen.

NACHLADEN

Nach jedem Feuerwechsel sollten Sie ein frisches Magazin nachladen. Nichts ist frustrierender als eine Kampfsituation, die verloren geht, nur weil man beim Nachladen Zeit verliert und tödlich getroffen wird.

Wichtige Tipps für einen leichteren Einstieg in den Einzelspieler-Modus

OPERATION 1 – MISSION 1 "DIE SAAT DES CHAOS"

Klären Sie das Startgebiet auf. Bevor Sie sich mit dem Informanten treffen, neutralisieren Sie fünf Terroristen. Die Wachen an der Brücke schalten Sie am besten mit dem deponierten Sniper-Gewehr aus. Laufen Sie nicht über die Brücke, sondern unter ihr hindurch.

Achten Sie nach dem Bunkerabschnitt auf Scharfschützen. Diese sind auf dem Dach des höchsten Hauses postiert.

Den Vorarbeiter überwältigen Sie am einfachsten unter Einsatz von Blendgranaten. Holen Sie den gefesselten Vorarbeiter erst ab, nachdem Sie das gesamte Dorf aufgeklärt haben. Andernfalls könnte dieser in weiteren Schusswechseln getötet werden.

OPERATION 1 – MISSION 2 "ABSCHLIESSENDE TRANSAKTION"

Anfangsgelände unauffällig säubern und in den Fabrikkomplex eindringen. Räumen Sie unbedingt zuerst das Gebiet um die beiden Fabrikhallen herum von Terroristen, bevor Sie sich die Gebäude vornehmen.

Fabrikgebäude 1 (neben dem Kanalausgang)

Dringen Sie über die Metalltreppe ein. Achten Sie auf in der Dunkelheit verborgene Wachen und klären Sie das Gebiet vorsichtig auf. Vergessen Sie nicht, aufgefundene Informationen einzustecken. Betreten Sie die zweite Fabrikhalle nicht über den Verbindungssteg, das ist zu gefährlich.

Fabrikgebäude 2

Es gibt einen kleinen Eingang, den Sie hervorragend benutzen können um Gegner mit Blendgranaten einzudecken. Agieren Sie bitte vorsichtig, vor allem der untere Abschnitt ist sehr verwinkelt und unübersichtlich. Nehmen Sie auch hier alle Beweismittel mit.

OPERATION 1 – MISSION 3 "HOCHLAND-ANGRIFF"

Auf dem Weg hinauf zum Anwesen gilt es, in Deckung zu bleiben. Zielperson 1, der Adjutant, läuft zwischen Parkplatz und Haupteingang herum. Setzen Sie Blendgranaten ein um ihn zu überwältigen.

Es führen drei Wege ins Hauptgebäude: Hintereingang, Weinkeller und Haupteingang. Nehmen Sie den direkten Weg durch den Haupteingang und setzen Sie Granaten ein, sobald die Türen geöffnet wurden. Mit ein wenig Glück neutralisieren Sie so nahezu die Hälfte aller Wachen im Haus. Selbstverständlich können Sie auch einen der beiden anderen Eingänge benutzen. Dann werden Sie jedoch an jeder Ecke in Feuergefechte verwickelt.

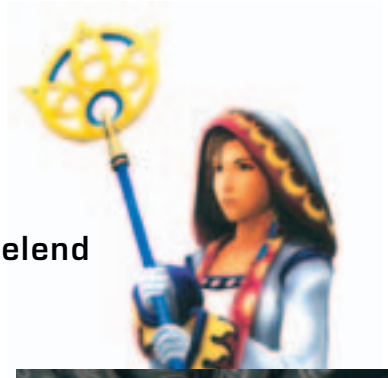
Zielperson 2, Pius Platz, finden Sie im zweiten Stock. Öffnen Sie die erste schwere Holztüre die Sie vorfinden. Neutralisieren Sie die Wachen auf dem Balkon und stürmen Sie nach draußen. Links unten befindet sich eine Terrasse, über die Platz gerade flüchten will. Blendgranaten sollten ihn zur Aufgabe bringen.

Zielperson 3, Castrioti Sesseri, lauert im Schlafraum. Schleichen Sie vorsichtig den Gang hinunter und benutzen Sie Blendgranaten. Können Sie alle drei Anführer überwältigen, erhalten Sie in den Folgemissionen einen Bonus, der den Auftrag etwas erleichtert. **GH**

▲ **SPIONAGE:** In der Sniper-Perspektive erkunden Sie entferntes Gelände.

▲ **LAUTLOS:** Am besten kriechen Sie zwischen den Bunkerabschnitten.

FINAL FANTASY X-2



Von A-Z: Mit dieser Lösungshilfe kommen Sie spielend durch den Hauptteil dieses bezaubernden RPGs.

KAPITEL 1

DAS KONZERT

Nach dem furiosen Intro kommt es zum Kampf mit der vermeintlichen Yuna. Während Paine die kleinen Gegner erledigt, bestielt Rikku die Betrügerin. Draußen nehmen Sie die Verfolgung auf – auch hier können die anstürmenden Gegner beklaut werden. Nachdem Ormi und Logos aufgetaucht sind, stößt die echte Yuna zur Truppe. Im Kampf werden die beiden zunächst bestohlen und danach vermöbelt. Da Logos etwas gefährlicher ist, kümmern Sie sich zuerst um ihn. Jetzt ist noch Leblanc an der Reihe: Wechseln Sie mit Yuna zum Diva-Kostüm und blenden Sie Leblanc – nach erfolgreichem Diebstahl geben Sie der Dame den Rest. Damit ist die erste Mission geschafft.

BERG GAGAZET

Folgen Sie dem Weg, um die Grundlagen des Springens zu erlernen, die Kisten werden natürlich auch geknackt. Wieder einmal kommt Ihnen das dynamische Leblanc-Trio in den Weg. Rikku klaut ordentlich, die anderen erledigen zuerst Leblanc, da sie die ganze Party treffen kann. Jetzt kommt es zu einem Wettrennen zur Spitze der Ruine: Sind Sie vor der Leblanc-Truppe da, gibt's ein sehr nützliches Zubehör. Oben kommt es zum Bosskampf.

Boris, eine Mischung aus Spinne und Krabbe, hat 480 HP, teilt ordentlich aus und kann Ihre Figuren lähmen. Yuna tanzt, um den Gegner zu blenden, während Rikku und Paine draufhauen.

▲ **HAURUCK:** Um die vier Ziffern auf Besaid zu finden, müssen Sie auch klettern.

Passen Sie trotzdem auf Ihre Energie auf: Diese sollte auf keinen Fall unter 70 HP sinken.

Zurück auf der Celsius sehen Sie sich bei Shinra den Sphäroiden an: Sie erhalten die Klamotten des Schwarzen Magiers, die besonders für Yuna extrem nützlich sind.

Nun werden zwei neue aktive Verbindungen angezeigt: Insel Besaid und die Ruinen von Zanarkand. Wenn Sie diese beiden Missionen erledigen, ist das erste Kapitel zu Ende – daher empfehlen wir, zunächst einmal alle anderen Orte abzuklappern um neue Kostüm-Sphäroiden und Erfahrung zu sammeln.

INSEL BESAID

Auf Yunas Heimatinsel betreten Sie gleich das Dorf und treffen Wakka. Nach dem Gespräch gehen Sie in Lulus Hütte und übernachten dort, nachdem Sie mit ihr gesprochen haben. Am nächsten Morgen reden Sie draußen noch einmal

▲ **LANGE NICHT GESEHEN:** In Besaid wartet Wakka auf Sie.

mit Lulu und bieten an, Wakka zu suchen. Reden Sie mit allen Dorfbewohnern um Informationen über vier Zahlen zu erhalten. Verlassen Sie das Dorf und trainieren sie erst mal ein wenig im Umkreis des Speicherpunkts. Gehen Sie dann weiter und suchen Sie vier lilafarbene Markierungen. Diese erreichen Sie mit diversen Sprüngen, an jeder einzelnen befindet sich eine Zahl. Haben Sie alle vier, geht's zu der Tür im Gebiet zwischen dem langen Weg und dem Strand.

Yuna gibt den Code ein und ist drin. Nach einem Gespräch mit Wakka gehen Sie nach hinten – nach wenigen Metern und Sprüngen sehen Sie den Sphäroiden, der von einem grimmigen Drachen bewacht wird. Mit 980 HP hat er wesentlich mehr zu bieten als Boris. Auch hier lohnt der Einsatz des Diva-Sphäroiden, allerdings gehen dann nicht alle Attacken daneben. Mit Eis-Magie und Attacken mit Eis-Attribut kommen Sie ihm gut bei. Setzt er seinen Flammenatem ein, kostet das jede Menge Energie – heilen Sie sich so schnell wie möglich.

Der gewonnene Sphäroid selbst ist zwar eher uninteressant, dafür bekommt Ihre Party die Weiße Magier-Klasse.

RUINEN VON ZANARKAND

Inzwischen sollte Ihr Level 17 bis 18 betragen – so hauen Sie sich ohne Probleme durch die Monster. Zunächst müssen Sie aber die Touristen loswerden. Erklimmen Sie dazu den Hügel und

▲ **EINS NACH DEM ANDEREN:** Bevor Sie die "aktiven Verbindungen" angehen, sollten Sie alle anderen Orte abklappern, sonst sind Sie am Ende des Spiels viel zu schwach.

▲ **GROSS:** Das lilafarbene Ungetüm ist nur am Anfang ein harter Gegner.

reden Sie mit Isaaru, danach ist der Weg in die Ruinen frei. Die Truppe kämpft sich durch und erfährt unterwegs die zwei Teile des Passworts. Hinten stellt Yuna Cid zur Rede und drückt ihren Unmut aus. Weiter hinten speichern Sie ab und kommen zu dem Ort, an dem Yuna im Vorgänger Yunalesca besiegt hat. Eine Stimme stellt ein Rätsel. Identifizieren Sie den Sprecher als Isaaru und Sie bekommen eine Kostümpalette. Gehen Sie dann die Treppe runter und durchqueren Sie die Gänge. Am Ende findet Yuna einen halben Sphäroiden, der von einem Boss bewacht wird. Das Monster hat 2.886 HP und ist vor allem gegen Magie empfindlich. Ihr Schwarzer Magier haut zwei Level-3-Magien drauf und das Biest gibt klein bei, stehlen Sie dennoch vorher mit Rikku, was zu holen ist.

INSEL KILIKA

Nach den Ruinen kommt die Party direkt nach Kilika. Statten Sie Dona in ihrer Hütte einen Besuch ab. Verlassen Sie dann die Stadt durch das große Tor und Yuna und Co. hören sich draußen die Rede von Nooj an. In den Wäldern suchen die drei Heldinnen einen Weg an den Wachen vorbei. An der Abzweigung im Norden können Sie die Wachen belauschen und erfahren so die aktuellen Passwörter: Die sind abhängig davon, ob die Anzahl der Wachen gerade oder ungerade ist. Verlassen Sie den Wald Richtung Norden und gehen Sie die Stufen hoch. Oben wartet eine Menschenmenge und es kommt zum Bosskampf. Mit den richtigen Jobs ist auch dieser Endgegner geschenkt. Beharken Sie ihn mit Schwerttechniken und lassen Sie Rikku ausgiebig klauen. Besonders empfindlich ist das mechanische Ungetüm gegen Blitz-Magie – nach kurzer Zeit gibt es klein bei.

KAPITEL 2

Nach dem Anschauen des neuen Sphäroiden möchte die Crew unterhalten werden und Yuna soll ein Konzert geben. Gehen Sie in den Maschinenraum um die Kisten zu knacken, danach in die Quartiere, um mit den Musikern zu sprechen. Schieben Sie die Jungs nun entsprechend ihrer Größe in den Aufzug – angefangen mit dem Kleinsten. Nach dem Konzert ist eine Entscheidung fällig: Geben Sie den Sphäroiden New Yevon oder der Youth League? Wir entscheiden uns für Noojs Youth League. Nach dem Gespräch am Fungus-Pass stiehlt Leblanc die Sphäre von Zanarkand. Ihre Hauptaufgabe ist es, drei Le-

▲ **BLUMIG:** Um ein Spezial-Kostüm anlegen zu können, müssen erst alle Kostüme auf der aktiven Palette durchgewechselt werden. Hier trägt Yuna gerade "Floral-Flural".

blanc-Uniformen zu finden und sich in das Hauptquartier in Guadosalam einzuschmuggeln. Vergessen Sie aber nicht, alle anderen Orte nach neuen Missionen und Ausrüstung abzugrasen.

FUNGUS-PASS

Am Fungus-Pass lassen Sie sich von den Wachen eskortieren. In der Höhle, die Sie unten finden, erwartet Sie Nooj und Sie erhalten einen weiteren Sphäroiden. Gehen Sie weiter zum Hauptquartier um mit Lucil und Elma zu reden. Nächstes Ziel ist der Djose-Tempel: Gehen Sie über die Brücke und folgen Sie der Djose-Straße. Unterwegs belauschen Sie ein paar Leblancs und finden Yunas speziellen Kostümsphäroiden. Kurz darauf kommt es zum Kampf gegen Ormi, Logos und eine Handlangerin.

Erledigen Sie zuerst die Gehilfin mit ein bis zwei Schlägen, um die Magie auszuschalten. Ormi und Logos haben 1.150 bzw. 1.030 HP – Sie kümmern sich zuerst um Logos und danach um Ormi – ein guter Dieb kann beiden ein Elixire stehlen. Damit hat die Party ihre erste Leblanc-Uniform gewonnen.

BERG GAGAZET

Lassen Sie sich zur Fayth Scar teleportieren, dort erblicken Sie ein paar Leblanc-Gehilfinnen. Folgen Sie ihnen aber nicht zu den heißen Quellen, sondern klettern Sie weiter nach oben bis der Vorsprung bricht – das zahlt sich in einer längeren Zwischensequenz aus. Nach dem Bad treffen Sie Ormi, die Sie wie gewohnt besiegen – damit haben Sie die zweite Uniform.

WÜSTE BIKANEL

Nhadala bittet Sie, ein paar eigenartige Vorgänge in der Oase zu untersuchen. Sie finden Rikkus speziellen Kostümsphäroiden und werden von Logos und zwei Gehilfinnen angegriffen. Auch dieser Kampf ist kein großes Problem – klauen Sie und hauen Sie drauf – weder die Knechte noch Logos halten besonders viel aus. Damit gehört Ihnen auch die dritte Uniform.

ILLUMINUM

Im Illuminum braucht wieder mal Tobli Ihre Hilfe: Sie sollen für ihn zehn Tickets an den Mann bringen, Profite dürfen Sie behalten. Unsere Tabelle verrät Ihnen, wer wie viel zu zahlen bereit ist:

Toblis Ufer:

Al-Bhed Frau in Pink neben dem Eingang:	1.500 Gil
Frau mit rotem Stirnband kurz vor Tobli:	1.500 Gil

▶

▲ **STROMSCHLAG:** Der Wachroboter vor dem Tempel auf Kilika mag keine Blitze.

▲ **POLITIK:** Die Youth League ist eine der großen Parteien Spiras.

▲ **BADENIXEN:** Klettern Sie bei der Uniformsuche am Berg Gagazet ganz hinauf.

Frau neben Kind hinter Tobli:	1.000 Gil
Frau in Gelb und Orange gegenüber dem Speichersphäroiden:	1.500 Gil
Mann auf Bank in Orange/Grün:	1.000 Gil
Grüne Person auf den Dock-Stufen:	2.000 Gil

Anderes Ufer:

Kind in Weiß neben Hypello:	2.000 Gil
Person in Gelb oben auf Rampe:	2.000 Gil
Frau in Grün gegenüber der Bank:	2.000 Gil
Mann in Blau/Gelb links am Weg:	1.500 Gil

Tobli revanchiert sich mit einer Kostümpalette und einem Item. Außerdem dürfen Sie Ihren gewaltigen Gewinn behalten. Haben Sie in Kapitel 1 Toblis Auftrag nicht angenommen, überreicht er Ihnen an dieser Stelle den Zauberschütze-Kostümsphäroiden. Mit ihm erlernen Sie Attacken, die speziell bei manchen Feindesarten (Puddings, Saurier, Maschinen...) enormen Schaden anrichten.

▲ **FINSTER:** Auf dieser Plattform im Untergrund von Bevelle aktivieren Sie nur die Türme mit den blauen Signalleuchten. Bei den Roten erscheint jedes Mal ein fieses Monster.

GUADOSALAM

Erledigen Sie alle noch offenen Subquests bevor Sie hier her kommen – Sie kommen sonst direkt zum Ende des zweiten Kapitels. Nähern Sie sich der Villa um unerkannt hineinzukommen. Nachdem Sie das Gespräch zwischen Nooj und Leblanc belauscht haben, gehen Sie nach unten zu Ormi und Logos: Die beiden schicken Sie nach oben, damit Sie Leblanc massieren. Dies geht so vonstatten: Je nachdem, welchen der 9 Punkte Sie massieren, sehen Sie ein rotes (5 Punkte), ein gelbes (2 Punkte), ein grünes (1 Punkte) oder ein blaues Herz (0 Punkte). Die Herzen zeigen an, wie nahe Sie an der richtigen Stelle sind. Ein rotes Herz ist ein Volltreffer, ein gelbes Herz zeigt, dass Sie nur ein Feld von der richtigen Stelle entfernt sind, ein grünes Herz zeigt, dass die Stelle ein diagonales Feld entfernt ist – das blaue ist komplett daneben. Yuna muss innerhalb von 15 Versuchen 32 Punkte erreichen. Schaffen Sie das im ersten Versuch, gibt es in Ormis Raum ein sehr nützliches Item. Leblanc schläft ein und Ormi und Logos tauchen auf. Gehen Sie dahin, wo die beiden vorher standen und untersuchen Sie die Wand – eine Geheimtür öffnet sich. Brothers Dummheit lässt die Tarnung auffliegen und es kommt zum einfachen Kampf gegen Ormi und zwei Goons. Speichern Sie und gehen Sie in die Zimmer von Ormi und Logos. Bei Ormi finden Sie eine Kiste, bei Logos wartet ein Sphäroid. Es kommt wieder zum Kampf gegen die beiden Chaoten. Mit schwarzer Magie kommen Sie ihnen gewohnt schnell bei. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie nach rechts. Lassen Sie sich in die Gruben fallen und drücken Sie den Knopf um das Sicherheitssystem zu deaktivieren. Hinten erscheint eine Stachelwand: Rennen Sie weg und lassen Sie sich auf Höhe des hohen Durchgangs erwischen – so kommt Yuna nach oben und kann den dritten Schalter betätigen. In Leblancs Raum findet Sie den gestohlenen Sphäroiden. Doch vorher kommt es zum Kampf gegen Leblanc, Ormi und Logos.

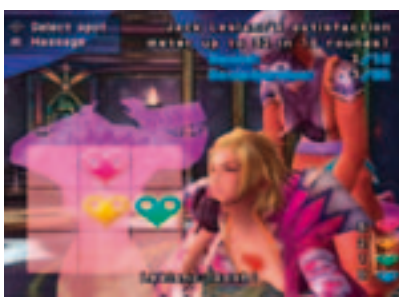
Die Truppe hat dazugelernt: Mit einer fiesen Dreierkombo setzen Sie ihnen ordentlich zu. Da Logos (989 HP) die wenigste Energie hat, konzentrieren Sie sich auf ihn – ist er weg, können die drei ihre Combo nicht mehr einsetzen. Leblanc (1.380 HP) ist vor allem durch die Magie, mit der sie ihre Leute unterstützt, lästig – daher ist sie als zweite dran. Schließlich nehmen Sie sich Ormi (1.344 HP) vor und der Kampf ist gelaufen.

BEVELLE

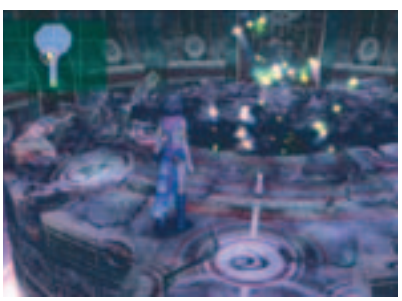
Kämpfen Sie sich zum Tempel durch und gehen Sie hinein. Baralai ist nicht aufzufinden. Yuha geht in die Kammern links und rechts, wo sie die Mechanismen aktiviert, nun bringt Sie der Lift nach unten. Diese Gegend kennt Yuna noch aus Final Fantasy X – aber anstatt ein kompliziertes Puzzle zu lösen, muss sie sich hier nur durchkämpfen. Springen Sie in das Loch in der Chamber of the Fayth und Sie kommen in den Untergrund von Bevelle. Hier ist der Gunmage Gold wert: Mit den Attacken gegen Maschinen und Machina sparen Sie wertvolle Magie für die Bosskämpfe und können den Monstern stark zusetzen. Erforschen Sie die Gegend und reden Sie mit Leblanc – sie zeigt Ihnen die Kette, an der Sie in die Mitte kommen. Dort finden Sie Türme: Entweder glüht vor diesen ein blaues oder gar kein Licht. Aktivieren Sie die Blauen Türme, um nach unten zu kommen – vorher kommt aber noch ein Bosskampf.

Das Monster (3.680 HP) ärgert Sie mit fieser Status-Magie und kann Ihre Leute mit einem Schlag K.O. hauen. Wir empfehlen einen schwarzen Magier, der starke Zauber beherrscht, einen Warrior, der dem Biest mit Excalibur zusetzt und einen weißen Magier, der die Party in Schuss hält.

Unten kommt die Truppe in Gänge. Schnappen Sie die Ethers und gehen Sie nach rechts. Sie benutzen einen Aufzug und kommen nach draußen, wo Sie ein Garment-Grid finden. Gehen Sie zurück und halten sich diesmal links – lösen Sie die Mechanismen durch Draufklettern aus und Sie kommen ins nächste Gebiet zu einer riesigen Maschine. Halten Sie das Gerät in der richtigen Posi-



▲ **KNETEN:** Verkleidet verabreichen Sie Leblanc eine wohltuende Massage.



▲ **TIEF:** Diese Löcher entstehen durch den Tod der Bestias und führen ins Abyssum.

▲ **SPHÄRO-BREAK:** Lernen Sie dieses Minispiel gut – in Kapitel 3 brauchen Sie's.

▲ **GUT WÜRFELN:** Das Glücksspieler-Kostüm ist eines der Besten im Spiel.

▲ **HINGUCKER:** In diesem großen Gebäude können Sie Filme und Lieder kaufen.

tion an, um draufklettern zu können. Rikku erklärt das Prinzip und Sie können zwei wertvolle Items in der Wand hinter der Maschine abstauben, wenn Rikku das Teil in der richtigen Positionen anhält. Gehen Sie weiter nach links. Hier müssen Sie zunächst mit einem der Lifte nach oben. Lassen Sie sich runterfallen und benutzen Sie den Aufzug in der Mitte um zu einem Schalter zu kommen. Gehen Sie wieder nach oben und holen Sie den Lift zurück – nun muss der andere Lift da stehen, damit der Mittlere Sie zu einem zweiten Schalter bringt. Lassen Sie sich nun ganz nach oben bringen – Sie haben eine Brücke zu einer Truhe ausgelöst, in der sich der extrem nützliche Dunkler-Ritter-Sphäroid befindet. Speichern Sie und gehen Sie nach hinten, dort treffen Sie Baralai, der Sie angreift.

Baralai (3.380 HP) ist unangenehm schnell: Machen Sie sich selbst auch schneller – benutzen Sie eine Chocobo-Feder oder den Jitterbug-Tanz. Setzen Sie ihm heftig zu mit schwarzer Magie und halten Sie Ihre Lebensenergie oben, da kurz darauf ein zweiter Bosskampf folgt.

Yunas Ex-Aeon Bahamut (8.400 HP) ist hart im Nehmen. Machen Sie der Party mit den gewohnten Mitteln Beine und hauen Sie drauf, was geht – Schwertattacken, schwarze Magie und was Sie sonst noch haben. Ein weißer Magier oder ein Item-Schütze sind lebensnotwendig, um die harten Attacken von Bahamut auszugleichen. Wenn ein Countdown beginnt, wird er Mega-Flare einsetzen – bringen Sie die Party auf volle Energie, um die Attacke zu überleben. Besser ist es aber, wenn Sie Bahamut besiegt haben, bevor er richtig loslegen kann.

KAPITEL 3

Schlechte Nachrichten: Aus allen Tempeln Spiras kommen Monster. Außerdem gibt es eine neue Art Gegner: Die Rekorder sind eine sehr unangenehme Angelegenheit, da sie Ihre bevorzugten Attacken einem späteren Boss übermitteln, der diese dann gezielt blockiert. Erledigen Sie also in JEDEM Kampf erst den Rekorder mit Standardschlägen, bevor Sie sich in gewohnter Manier den Monstern zuwenden.

LUCA

Nehmen Sie an der Sphäro-Break-Meisterschaft teil – der erste Preis ist der Glücksspieler-Kostümsphäroid. Dieser ist äußerst nützlich, da er u.a. Ihre Erfahrungspunkte verdoppeln kann. Um zu gewinnen, müssen Sie drei Teilnehmer und den Champion besiegen. Der Champion ist Shinra – ihn zu besiegen kann sehr kompliziert werden. Die beste Taktik ist es, auf Echo-Bonus zu setzen: Machen Sie jeden Sphäro-Break mit der gleichen Anzahl von Münzen (am besten drei) – dann geht der Multiplikator nach oben und Sie können so die erforderlichen 50 Punkte erreichen. Früheres Training zahlt sich hier aus.

STILLE EBENE

Wieder ein Notfall: Touristen sind in einer Höhle voller Monster gefangen. Sie gehen hinein und suchen sie. Jeder hat bestimmte Vorlieben – nur in der richtigen Reihenfolge können Sie alle auf einen Rutsch retten – es ist aber kein Problem, wenn Sie die wählerischen Leute einen nach dem anderen zum Ausgang bringen – es dauert dann eben nur länger.

Einer der Touristen gibt Ihnen den wertvollen Besaid-Schlüssel (der dort in eine Truhe passt), andere geben Ihnen einen Energiekern, mit dem Sie den Teleporter wieder aktivieren. Wenn nur noch einer fehlt, gehen Sie nach draußen und reden mit einem der Leute, Sie bekommen den letzten Kern. Speichern Sie (Sie können die Mission ohne Probleme verlassen und später weitermachen) und gehen Sie wieder hinein. Nun können Sie aus den Nebenkammern (die Sie nur über den hinteren Transporter erreichen) die beiden Leute retten. In der letzten Kammer wartet ein sehr harter Bossgegner.

Ohne die richtigen Jobs sehen Sie gegen Yojimbo kein Land. Magische Klassen helfen Ihnen hier nicht, da Yojimbo Ihnen innerhalb kürzester Zeit die Magiepunkte raubt.

Rüsten Sie alle drei Mädels mit Schutzgegenständen gegen Gift aus – Yuna sollte Schütze sein, Rikku Item-Schütze und Paine Krieger oder Dunkler Ritter. Yojimbos Attacken sind harmlos – aber sein Zanmato ist fast tödlich: Es reduziert Lebensenergie und Magie der Truppe auf jeweils 1! Der Item-Schütze kombiniert an dieser Stelle entweder eine Potion mit einer Hi-Potion (bringt der ganzen Truppe 2.000 HP zurück), wenn schon jemand K.O. sein sollte, kombiniert er Phoenix Down mit einer Hi-Potion um alle wiederzubeleben. Der Schütze benutzt in jeder Runde Schießerei, und der Schwertkämpfer macht von seinen stärksten Attacken Gebrauch. Mit 22.000 HP hält Yojimbo einiges aus. ▶

▲ **BESCHAULICHES ÖRTCHEN:** Auf der Stillen Ebene haben sich Leute niedergelassen, die Glücksspiele betreiben. Die Höhlen mit den Touristen liegen nördlich.

▲ **FLINKER VOGEL:** Dieser Endgegner greift in kurzen Intervallen an.

▲ **SCHULDNERBERATUNG:** Suchen Sie Tobli, der vor seinen Gläubigern flieht.

INSEL BESAID

Reden Sie mit Lulu, die Sie in die neuesten Geschehnisse einweiht. Folgen Sie Wakka in den Tempel und schlagen Sie sich durch die Rätsel-Sektion. Suchen Sie den verwundeten Wakka und nehmen Sie den Lift nach unten. Dort kommt es wieder zum Kampf mit einem Aeon.

Der Kampf gegen Valefor (8.430 HP) ist nicht allzu schwer: Greifen Sie mit starken schwarzen Magien an, verlangsamen Sie den Gegner, um seine Angriffsfrequenz zu verringern und sorgen Sie dafür, dass die Truppe immer gut geheilt ist. Da Valefor sich gerne an Ihren Magiepunkten vergreift, sollte Ihr Schwarzer Magier die MP-Drain-Fähigkeit beherrschen, um nicht auf einmal ohne Magie dazustehen.

INSEL KILIKA

Gehen Sie zu Dona – mit ihrer Hilfe können Sie das Tor durchqueren. Üben Sie ein paar Mal – wenn es Ihnen gelingt, ungesehen durchzukommen, erhalten Sie ein extrem nützliches Item. Im Wald suchen Sie erst die vier Barrikaden, dann suchen Sie die Stelle mit dem Geheimpfad – sie liegt in einer der großen Kurven. Gehen Sie hoch zum Tempel, hinter der großen Machina ist ein Speicherpunkt. Retten Sie Barthello vor den Monstern und er erklärt Ihnen, wie Sie zur letzten Kammer kommen. Folgen Sie seinen Anweisungen. Haben Sie alle Monster besiegt, nehmen Sie den Samurai-Sphäroiden mit.

Ifrit (8.820 HP) hat zwei große Schwächen: Er ist sehr anfällig gegen Slow und Eis-Magie, ziehen Sie ihm extrem viel Energie ab. Dafür sollten Sie aufpassen, ihn nicht mit Feuer-Attacken anzugreifen, da diese ihn heilen. Mit den üblichen Techniken überstehen Sie den Kampf ohne größere Probleme.

DJOSE TEMPEL

Nehmen Sie den Auftrag an, den Tempel von Monstern zu säubern. Im Tempel müssen Sie dann Säulen in die richtigen Nischen schieben. Welche Säule die Richtige ist, hängt vom Zufall ab – verschieben Sie die falsche Säule, folgt ein Kampf. Wenn die Treppe frei ist, kommen Sie zum Endgegner:

Der Blitz-Aeon Ixion (12380 HP) hat ähnliche Schwächen und Stärken wie Ifrit. Er ist allergisch gegen Wasser-Attacken und Magie, Blitz-Techniken dagegen heilen ihn. Ein schwarzer Magier ist auch hier wieder sehr nützlich, wenn er seine Magiepunkte im oberen Bereich halten kann. Auch Ixion ist anfällig gegen Slow. Wenn Sie gut heilen, haben Sie auch diesen Aeon nach kurzer Zeit besiegt.

▲ **MACHT HOCH DIE TÜR:** Nachdem Sie Dona besucht haben, müssen Sie durch dieses Tor huschen. Behalten Sie die Wachen im Auge und rennen Sie los, sobald das Tor aufgeht.

Im Abyssum verfolgen Sie die Handlung weiter. Wenn Yuna sagt, sie sei alleine, drücken Sie den X-Knopf um ein bekanntes Geräusch zu hören. Wiederholen Sie das insgesamt vier Mal und verlassen Sie schnell das Abyssum um das Kapitel abzuschließen.

KAPITEL 4

Die nächste Zeit verbringen Sie erst einmal an Bord der Celsius und betrachten Szenen im Sphärofon-Netzwerk. Nach einem Gespräch mit Paine auf dem Deck der Celsius geht Yuna zu Shinra, der Sie in sein Sphärofon-Netzwerk einweist. Sie können hier eine Menge Zeit verbringen, viele Szenen betrachten, bei denen Sie ein paar weitere Prozente auf den Zähler kriegen, oder auch Al-Bhed Lexika abstauben können. Die wichtigen Szenen sind aber jene in Besaid, Kilika, am Fungus-Pass und in Bevelle.

Danach beraten Sie mit Buddy das weitere Vorgehen. Betrachten Sie danach, sofern Sie wollen, ein paar weitere Sequenzen über das Netzwerk.

ILLUMINUM

Hier gilt es, Tobli zu suchen: Der Gute hat Probleme mit Schuldeneintreibern. Suchen Sie ihn und folgen Sie ihm schnell, wenn Sie ihn entdecken. Nach vielen erfolglosen Versuchen sind die Gläubiger weg, die den Weg zum Shoopuf versperrt haben, und Sie können den Fluss auf dem Rüsseltier überqueren.

Irgendwann sind Sie dann auf dem Weg nach Guadosalam – haben die Gläubiger Tobli vom Baum geholt, folgen Sie ihm zum Eingang von Guadosalam, um die Mission zu beenden.

CELSIUS

Nachdem der Hypello losgeschickt wurde, speichern Sie und gehen zu Rikku in die Quartiere. Beim folgenden Tanz-Minispiel haben Sie nur einen Versuch – machen Sie Fehler, sollten Sie schnell laden, da es sehr gute Preise für gute Leistungen gibt.

Gehen Sie nun wieder zu den Sphärofonen und betrachten Sie, wie die Hypellos die PR-Arbeit für Toblis Show erledigen. Reden Sie mit Buddy, um zur Donnersteppe zu kommen.

DONNERSTEPPE

Ignorieren Sie das Monster, das den Durchgang in eine geheime Höhle frei macht erst einmal und öffnen Sie die Truhen, die in der Gegend rumstehen. Speichern Sie dann ab und betreten Sie die Höhle. Knacken Sie auch hier alle Kisten und begeben Sie sich dann zum hiesigen Boss, der Sie ganz hinten in der Höhle erwartet.

Mit Magie ist dem Salamander (12.850 HP) nicht beizukommen, da er gegen Zauberei praktisch immun ist – hier ist rohe Gewalt gefragt. Benutzen Sie Berserker-, Schütze-, Samurai-, Krieger- oder Dunkler-Ritter-Kostüme, auch ein Item-Schütze zum Heilen ist hier sehr nützlich. Sie können das Monster auch blenden, damit die regulären Attacken wirkungslos verpuffen. Gegen den Feueratem können Sie hingegen wenig ausrichten, aber ein Item-Schütze hat Ihnen schnell

▲ **ERGREIFEND:** Nach dem Kampf mit dem Salamander gibt Yuna ein Konzert.

das richtige Heilmittel gemischt. Nach dem Konzert lassen Sie sich auf der Brücke der Celsius von Mei'Chen wieder ein paar interessante Fakten erzählen, danach gehen Sie in den Maschinenraum und reden mit Leblanc und ihren Leuten. Sie erhalten einen Sphäroiden und haben damit Kapitel 4 abgeschlossen.

KAPITEL 5

Ab jetzt können Sie jederzeit zum finalen Dungeon vordringen und dem letzten Endgegner an den Kragen gehen. Wir raten aber, erst noch ein paar Missionen zu erledigen, um den letzten Kostümsphäroiden zu erhalten und um Ihr Level in die Höhe zu treiben.

ABYSSUM

Sie können das Abyssum von fünf Orten aus betreten. Wir empfehlen die einfache Route von Bevelle aus. Folgen Sie einfach dem Weg bis zum ersten Bosskampf gegen Shiva.

Die eiskalte Lady (14.800 HP) ist empfindlich gegen Feuer-Magie – daher heizen Sie Shiva als Schwarzer Magier ein. Passen Sie auf, manchmal entzieht sie Ihnen ein paar wertvolle Magiepunkte.

Danach bitten die Magus-Sisters zum Tanz: Die drei Schwestern (9.788, 10.330 und 12.240 HP) können Ihnen ziemlich Ärger machen. Ihr Heiler ist gut beschäftigt, während Sie sich zunächst auf Mindy konzentrieren. Erledigen Sie die Dame so schnell wie möglich um die gefährliche Dreier-Combo-Attacke zu verhindern. Wenn die Gegner sich mit Magie schützen, setzen Sie Dispel ein um den Effekt zu kompensieren. Ein weiterer alter Bekannter stellt sich Ihnen ebenfalls in den Weg: Anima.

Schützen Sie sich vor dem Kampf möglichst gut gegen so viele Status-Attacken wie möglich. Anima (36.000 HP) setzt gerne Oblivion ein, das Ihnen ziemliche Kopfschmerzen bereiten wird. Heilen Sie regelmäßig und setzen Sie auf Holy-Attacken wie Excalibur oder Kogoro Holy von Yunas Dompteur-Sphäroiden.

Unten treffen Sie Leblanc, die Ihnen Items verkauft. Außerdem erscheint ein Speicherpunkt. Hier können Sie zur Celsius zurückkehren und andere Wege zum Abyssum nehmen – da die Bosse besiegt sind, können Sie in Ruhe die Schätze plündern. An Bord der Celsius können Sie noch jede Menge Sequenzen ansehen. Kehren Sie dann zu Leblanc ins Abyssum zurück. Gehen Sie weiter und Sie kommen zu einem Musikrätsel:

▲ **ALLZEIT BEREIT:** Wenn Sie hier mit Brüderchen reden, können Sie den letzten Dungeon betreten. Er wartet bloß noch auf Ihre Entscheidung, wo es lang gehen soll.

Spielen Sie auf einem Keyboard die Sequenzen nach, die Sie auf den Plattformen erfahren um weiterzukommen. Nach einigen dieser Rätsel kommen Sie tatsächlich zu Vegnagun. Laden Sie Ihre Energie auf – das können Sie übrigens nach jedem der Kämpfe gegen Teile des Endgegners tun.

FINALE

BOSS: VEGNAGUNS SCHWANZ

Der Schwanz des monströsen Endgegners ist Ihr erstes Ziel. Während ein Item-Schütze oder ein Weißmagier die Lebensenergie der Party oben hält, greifen Sie mit Magie und Dunkler Macht an, bis die 34.200 HP des Vegnagun-Schwanzes aufgebraucht sind.

BOSS: VEGNAGUNS BEIN

Eigentlich müssen Sie nur das Bein besiegen – mit 18.220 HP geht das recht schnell. Allerdings sind da noch die drei leuchtenden Kreise (jeweils 30.000 HP) – und die geben jeweils 8.000 Erfahrungspunkte, außerdem können Sie für einen Sieg den seltenen Hero Drink bekommen.

Wollen Sie die runden Objekte besiegen, setzen Sie am besten Flare oder Ultima ein, ansonsten hacken Sie einfach auf das Bein ein, um den Kampf schnell hinter sich zu bringen.

BOSS: VEGNAGUNS KERN

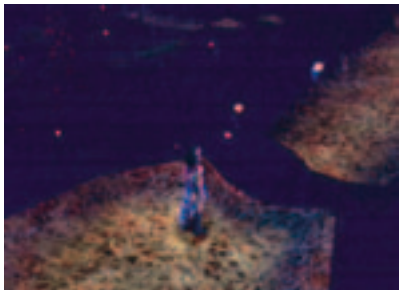
Die beiden Sidekicks machen Sie möglichst schnell mit Dunkler Macht unschädlich – mit gerade mal 3.000 HP sollte eine Attacke ausreichen. Danach ist der Kern fällig – mit 33.040 HP hat der schon mehr zu bieten. Hauen Sie drauf und halten Sie Ihre Energie im oberen Bereich – wenn er seine mächtige Attacke startet, kann es schnell passieren, dass Sie Mitglieder verlieren – bringen Sie dann den Mega-Phoenix zum Einsatz.

BOSS: VEGNAGUNS KOPF

Sie können den Kopf (38.420 HP) erst treffen, wenn Sie die beiden Sidekicks (2.500 HP) erledigt haben. Der Kopf greift dann mit Status-Veränderungen an – hoffentlich sind Sie gut geschützt. Halten Sie sich im Finale nicht zurück und verpassen Sie dem Kopf alles, was Sie haben. Sie müssen ihn besiegt haben, bevor Shuyin sieben Mal gesprochen hat und die Vegnagun abfeuert.

Es folgt noch ein weiterer kurzer Kampf. Nach dem einfachen Sieg sind Sie wieder im Abyssum. Wenn Sie nichts mehr tun, sehen sie das normale Ende – drücken Sie jedoch X, wird ein Asthra erscheinen und Yuna eine Frage stellen. Antworten Sie mit "Ja", dann sehen Sie nach dem Abspann eine weitere Szene.

So oder so ist "Final Fantasy X-2" damit durchgespielt – herzlichen Glückwunsch! **TN**



▲ **GRUSELIG:** Das Abyssum ist der letzte Dungeon des Spiels!

▲ **EISKALT:** Shiva kennen Sie noch aus den Vorgängern. Wappnen Sie sich gegen Eis!

POKÉMON

POKÉMON NR.126 BIS NR.153

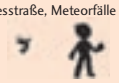
DER GROSSE POKÉDEX TEIL 6

NR. 126: SONNFEL

Typ/Größe/Gewicht:	Gestein, Psycho /1,2m/154,0kg
Fähigkeit:	Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen:	Unlicht, Pflanze, Wasser, Stahl, Geist, Käfer, Boden
Widerstand:	Psycho, Feuer, Gift, Flug, Normal
Fundort:	Meteorfälle (nur Rubin)
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 127: SCHMERBE

Typ/Größe/Gewicht:	Wasser, Boden /0,4m/1,9kg
Fähigkeit:	Dösigkeit – Verhindert Anziehung
Anfällig gegen:	Pflanze
Widerstand:	Elektro, Feuer, Stahl, Gestein, Gift
Fundort:	Route 111, 114, 120, Siegesstraße, Meteorfälle
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Welsar
Entwickelt sich ab Lv.:	30



NR. 128: WELSAR

Typ/Größe/Gewicht:	Wasser, Boden /0,9m/23,6kg
Fähigkeit:	Dösigkeit – Verhindert Anziehung
Anfällig gegen:	Pflanze
Widerstand:	Elektro, Feuer, Stahl, Gestein, Gift
Fundort:	Siegesstraße, Meteorfälle
Vorherige Entw.-Stufe:	Schmerbe
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 129: KREBSCORPS

Typ/Größe/Gewicht:	Wasser /0,6m/11,5kg
Fähigkeit:	Scherenmacht – Verhindert ANGR.-Reduzierung Panzerhaut – Wehrt Volltreffer ab
Anfällig gegen:	Elektro, Pflanze
Widerstand:	Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Fundort:	Route 103, 117
Nächste Entw.-Stufe:	Krebutack
Entwickelt sich ab Lv.:	30

NR. 130: KREBUTACK

Typ/Größe/Gewicht:	Wasser, Unlicht /1,1m/32,8kg
Fähigkeit:	Scherenmacht – Verhindert ANGR.-Reduzierung Panzerhaut – Wehrt Volltreffer ab
Anfällig gegen:	Elektro, Pflanze, Käfer, Kampf
Widerstand:	Unlicht, Eis, Psycho, Wasser, Feuer, Stahl, Geist
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Krebscorps
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 131: PUPPANCE

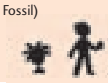
Typ/Größe/Gewicht:	Boden, Psycho /0,5m/21,5kg
Fähigkeit:	Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen:	Unlicht, Eis, Pflanze, Wasser, Geist, Käfer
Widerstand:	Psycho, Elektro, Gestein, Gift, Kampf
Fundort:	Route 111
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Lepumentas
Entwickelt sich ab Lv.:	36

NR. 132: LEPUMENTAS

Typ/Größe/Gewicht:	Boden, Psycho /1,5m/108,0kg
Fähigkeit:	Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen:	Unlicht, Eis, Pflanze, Wasser, Geist, Käfer
Widerstand:	Psycho, Elektro, Gestein, Gift, Kampf
Fundort:	Route 131
Vorherige Entw.-Stufe:	Puppance
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 133: LILIEP

Typ/Größe/Gewicht:	Gestein, Pflanze /1,0m/23,8kg
Fähigkeit:	Saugnapf – Gegner kann nicht mehr flüchten
Anfällig gegen:	Eis, Stahl, Käfer, Kampf
Widerstand:	Elektro, Normal
Fundort:	Wüste Route 111 (rechtes Fossil)
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Wielie
Entwickelt sich ab Lv.:	40



NR. 134: WIELIE

Typ/Größe/Gewicht:	Gestein, Pflanze /1,5m/60,4kg
Fähigkeit:	Saugnapf – Gegner kann nicht mehr flüchten
Anfällig gegen:	Eis, Stahl, Käfer, Kampf
Widerstand:	Elektro, Normal
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Liliep
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 135: ANORITH

Typ/Größe/Gewicht:	Gestein, Käfer /0,7m/12,5kg
Fähigkeit:	Kampfpanzer – Wehrt Volltreffer ab
Anfällig gegen:	Wasser, Stahl, Gestein
Widerstand:	Gift, Normal
Fundort:	Wüste Route 111 (linkes Fossil)
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Armaldo
Entwickelt sich ab Lv.:	40

NR. 136: ARMALDO

Typ/Größe/Gewicht:	Gestein, Käfer /1,5m/68,2kg
Fähigkeit:	Kampfpanzer – Wehrt Volltreffer ab
Anfällig gegen:	Wasser, Stahl, Gestein
Widerstand:	Gift, Normal
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Anorith
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 137: FLUFFELUFF

Typ/Größe/Gewicht:	Normal /0,3m/1,0kg
Fähigkeit:	Charmebolzen – Wirkt bei Kontakt betörend
Anfällig gegen:	Kampf
Widerstand:	Geist
Fundort:	Nur durch Paarung von zwei Pummel- o. Knuddeluffs
Nächste Entw.-Stufe:	Pummeluff
Entwickelt sich ab Lv.:	durch Zuneigung

NR. 138: PUMMELUFF

Typ/Größe/Gewicht:	Normal /0,5m/5,5kg
Fähigkeit:	Charmebolzen – Wirkt bei Kontakt betörend
Anfällig gegen:	Kampf
Widerstand:	Geist
Fundort:	Route 115
Vorherige Entw.-Stufe:	Fluffeluff
Nächste Entw.-Stufe:	Knuddeluff
Entwickelt sich ab Lv.:	nur mit Mondstein

NR. 139: KNUDDELUFF

Typ/Größe/Gewicht:	Normal /1,1m/12,0kg
Fähigkeit:	Charmebolzen – Wirkt bei Kontakt betörend
Anfällig gegen:	Kampf
Widerstand:	Geist
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Pummeluff
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

Von den beiden Pokemon Liliep und Anorith kann man jeweils nur eines finden. Welches ist Ihr Favorit?

NR. 140: BARSCHWA

Typ/Größe/Gewicht:	Wasser /0,6m/7,4kg
Fähigkeit:	Wassertempo – Erhöht INIT bei Regen
Anfällig gegen:	Elektro, Pflanze
Widerstand:	Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Fundort:	Route 119
Nächste Entw.-Stufe:	Milotic
Entwickelt sich ab Lv.:	Schönheitswert mit Poké-riegel auf 170 bringen

NR. 141: MILOTIC

Typ/Größe/Gewicht:	Wasser /6,2m/162,0kg
Fähigkeit:	Notschutz – Erhöht VERT b. Statusänderungen
Anfällig gegen:	Elektro, Pflanze
Widerstand:	Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Barschwa
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 142: FORMEO

Typ/Größe/Gewicht:	Normal /0,3m/0,8kg
Fähigkeit:	Prognose – Ist vom Wetter abhängig
Anfällig gegen:	Kampf
Widerstand:	Geist
Fundort:	Einmalig, Route 119 nach Sieg über Team Magma/Aqua
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 143: STERNDU

Typ/Größe/Gewicht:	Wasser /0,8m/34,5kg
Fähigkeit:	Erleuchtung – Mehr PKMN-Begegnungen Innere Kraft – Normaler Status b. Austausch
Anfällig gegen:	Elektro, Pflanze
Widerstand:	Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Fundort:	Seegrasulb City
Nächste Entw.-Stufe:	Starmie
Entwickelt sich ab Lv.:	nur mit Wasserstein

NR. 144: STARMIE

Typ/Größe/Gewicht:	Wasser, Psycho /1,1m/80kg
Fähigkeit:	Erleuchtung – Mehr PKMN-Begegnungen Innere Kraft – Normaler Status b. Austausch
Anfällig gegen:	Elektro, Pflanze, Käfer, Geist, Unlicht
Widerstand:	Feuer, Wasser, Eis, Kampf, Psycho, Stahl
Fundort:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Sterndu
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 145: KECLEON

Typ/Größe/Gewicht:	Normal /1,0m/22,0kg
Fähigkeit:	Farbwechsel – Ändert Att.-Typ des Gegners
Anfällig gegen:	Kampf
Widerstand:	Geist
Fundort:	Route 119 - 121, 123
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 146: SHUPPET

Typ/Größe/Gewicht:	Geist /0,6m/2,3kg
Fähigkeit:	Insomnia – Verhindert Einschlafen
Anfällig gegen:	Unlicht, Geist
Widerstand:	Käfer, Gift, Kampf, Normal
Fundort:	Pyroberg (Friedhof)
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Banette
Entwickelt sich ab Lv.:	37

NR. 147: BANETTE

Typ/Größe/Gewicht:	Geist /1,1m/12,5kg
Fähigkeit:	Insomnia – Verhindert Einschlafen
Anfällig gegen:	Unlicht, Geist
Widerstand:	Käfer, Gift, Kampf, Normal
Fundort:	–
Vorherige Entw.-Stufe:	Shuppet
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 148: ZWIRRLICHT

Typ/Größe/Gewicht:	Geist /0,8m/15kg
Fähigkeit:	Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen:	Unlicht, Geist
Widerstand:	Käfer, Gift, Kampf, Normal
Fundort:	Route 121-123, Pyroberg (Friedhof)
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Zwirrklop
Entwickelt sich ab Lv.:	37

NR. 149: ZWIRRKLOP

Typ/Größe/Gewicht:	Geist /1,6m/30,6kg
Fähigkeit:	Erzwinger – Steigert AP-Verbrauch des Gegners
Anfällig gegen:	Unlicht, Geist
Widerstand:	Käfer, Gift, Kampf, Normal
Fundort:	Himmelturm
Vorherige Entw.-Stufe:	Zwirrlicht
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 150: TROPIUS

Typ/Größe/Gewicht:	Pflanze, Flug /2,0m/100,0kg
Fähigkeit:	Chlorophyll – Steigert INIT bei Sonnenschein
Anfällig gegen:	Eis, Feuer, Gestein, Gift, Flug
Widerstand:	Pflanze, Wasser, Boden, Kampf
Fundort:	Route 119
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 151: PALIMPALIM

Typ/Größe/Gewicht:	Psycho /0,6m/1,0kg
Fähigkeit:	Schwebe – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Anfällig gegen:	Unlicht, Geist, Käfer
Widerstand:	Psycho, Kampf
Fundort:	Pyroberg
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 152: ABSOL

Typ/Größe/Gewicht:	Unlicht /1,2m/47kg
Fähigkeit:	Erzwinger – Steigert AP-Verbrauch des Gegners
Anfällig gegen:	Käfer, Kampf
Widerstand:	Unlicht, Psycho, Geist
Fundort:	Route 120
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	–
Entwickelt sich ab Lv.:	–

NR. 153: VULPIX

Typ/Größe/Gewicht:	Feuer /0,6m/9,9kg
Fähigkeit:	Feuerfänger – ANGR steigt, wenn v. Feuer getrof.
Anfällig gegen:	Wasser, Boden, Gestein
Widerstand:	Feuer, Pflanze, Käfer, Eis, Stahl
Fundort:	Pyroberg
Vorherige Entw.-Stufe:	–
Nächste Entw.-Stufe:	Vulnona
Entwickelt sich ab Lv.:	Nur mit Feuerstein

IM NÄCHSTEN HEFT...

FAR CRY

▲ **TRAUMINSEL:** So genial kann Action "Made in Germany" aussehen!

AB 7. APRIL AM KIOSK!

BURNOUT 3

▲ **KRACHER:** Wir werfen einen ersten Blick auf das Crash-Spektakel!

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

▲ **LEISETRETER:** Bleibt Sam Fisher der König der Schleicher?

HITMAN 3: CONTRACTS

▲ **KILLERTEST:** Agent 47 bei seiner täglichen Arbeit.

WEITERE HITS:

UNREAL TOURNAMENT 2004

▲ **ENDLICH DA:** Wir stürzen uns in beinharte Multiplayer-Schlachten.

PAINKILLER

▲ **BALLABALLA:** Die triumphale Rückkehr des permanenten Dauerfeuers.

DIE BESTEN PC-ONLINE-SPIELE

▲ **RATGEBER:** Die beste Hard- und Software fürs Spielen im Internet.

Jetzt bequem zu Hause lesen
Jahresabo für nur € 12,00
Lieferung frei Haus!
☎01805-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Tobias Schweikl (ts) (verantwortl. für den red. Inhalt)
REDAKTION:
Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Michael Galuschka (mg, leitender Redakteur), Thomas Szedlak (sz), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg), Swen Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär)
AUTOR: Thomas Nickel (tn)
GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Tanja Hartmann
LEKTORAT: Petra Breitenbach
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
asv vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:
Jahresabonnement € 12,00 (Inland), € 13,20 (Ausland), Schweiz 24,00 SFR. Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: € 1,00 + Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:
Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

BANKVERBINDUNG:
CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by Videogames Aktuell, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Videogames Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Videogames Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets dievollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

- Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/2003): 81.608 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem: PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, play, DVD Magazin, DVD aktuell

ABO-SERVICE

VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)
Erreichbar: Mo.- Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@videogamesaktuell.de